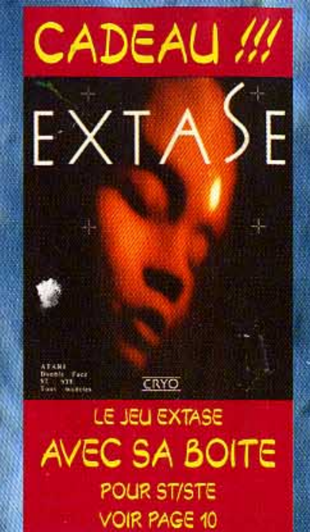
n°126 Juillet/Août 1998



L'univers ATARI & TOS – 39 F

Belgique 300 FB – Suisse 12 FS – DOM 50 F – Luxembourg 270 FLUX



recevez vos deux disquettes 100 % gratuitement grâce à notre accord passé avec LA POSTE.

TOUS LES MOIS UN PROGRAMME EN VERSION COMPLETE SUR LA PREMIERE DISQUETTE + UNE DEUXIEME DISQUETTE BOURREE DE DP (voir page 10)

1 gratuit !

VISION DOCK

Le super logiciel de dessin pour toute la gamme ATARI

2 gratuit !

Contenu des disquettes

ST : Latex, Assemble, Constell, Diderot, Dynamic, Nova, Slideshow.

Falcon : Latex, ZZ9FZA, Assemble, DHS, Diderot, Metados, Mplayer, XXL Demo.

TT/Hades : Latex, 24–Bits, Assemble, Diderot, Ebsound, Metados, Mplayer, XXL, Demo.



UNE BRASSEE DE LOGICIELS POUR L'ETE

XXL
TABLEUR DE TALENT

BLUM
RAYMAN SUR FALCON ?

PRETTY
EXPLOSE LES MIDIFILES !

ADAMAS
UN NOUVEAU BROWSER

VISION 3
UN GENIE DU GRAPHISME BIEN REEL

modules CXmu
NOUVEAU CONCEPT POUR CALAMUS SL

LIVE MACHINE 2
ENCORE UNE EXCLUSIVITE ATARI

les DP sont de retour !

dossier MILAN inside - dossier MILAN inside - dossier MILAN inside - dossier MILAN

QUICKTIME VR sur ATARI !





La Terre Du Milieu

secteur magasins & vente par correspondance

Tarifs sujets à modification – prix emportés, port en sus pour V.P.C. – Produits disponibles dans la limitation des stocks



CD ROM **ATARI FOREVER 3 (E.U. SOFT)** : 199 F
► fontes, images bitmap & vectorielles, cdk, dp, démos...

CD ROM **ATARI FOREVER 4 (E.U. SOFT)** : 199 F
► fontes, images bitmap & vectorielles, cdk, dp, démos...

CD ROM **EROTICA (DELTA LABS)** : 190 F
► les premier cd rom érotique destiné à l'ATARI 1700 photos avec viewer. Une première

CD ROM **SELECTED SIGNS (DELTA LABS)** : 249 F
► LE cd rom de fontes pour ATARI : 3000 fontes CALAMUS, 1500 fontes TRUE TYPE, 600 fontes GDOS & SPeedo GDOS

CD ROM **LINUX 68 K V 2.0 (DELTA LABS)** : 349 F
► 600 Mo de données pour LINUX sur ATARI. Rien que LINUX, pas de programmes annexes.

CD ROM **ALL ABOUT SIGNUM ! (DELTA LABS)** : 249 F
► 600 fontes pour SIGNUM 2 , 1000 fontes SIGNUM 3 pour 9, 24 aiguilles & laser + une quantité d'utiliatires pour toutes les versions de SIGNUM.

CD ROM **SUPER MIDI PACK (EMMESOFT)** : NOUS CONSULTER
► 64 programmes MIDI pour ATARI (contient des mixermaps CUBASE)

CD ROM **BEST OF ATARI INSIDE 2 (FALKE VERLAG)** : NOUS CONSULTER
► la deuxième version de ce hit du cd rom.

CD ROM **JUST CALL MA INTERNET 2 (TDM)** : 190 F
► tout pour l'INTERNET sur ATARI et bien plus .

CD ROM **NEON + OVERLAY (SEIDEL SOFTWARE SERVICE)** : 790 F
► deux géants du graphisme sur ATARI réunis en version complète sur ce cd rom exeptionnel. Docs en sus (+200 F).

EXPAND (SOFTJEE) : 390 F
► transformez votre FALCON en expandeur tout en travaillant avec votre séquneceur habituel (compatible CUBASE SCORE)

LIVE MACHINE (SOFTJEE) : 390 F
► Le premier logiciel dédié à la musique LIVE. Idéal pour la techno. (FALCON uniquement).

QUINCY V 2.1 (TDM) : 990 F
► le 8 pistes pour FALCON le plus simple d'emploi, mais pas le moins puissant (player de midifile intégré). Version avec table de mixage automatisée.

N AES V 1.2 (WOLLER & LINK) : 490 F
► la dernière version du TOS multitâche. Extrêmement puissant !!!

HD DRIVER (UWE SEIMET) : 250 F
► LE gestionnaire de disque dur sur ATARI : nouvelle version.

STARCALL 2 (INLI SOFTWARE) : 490 F
► puissant intégré de la communication (BBS, FAX, répondeur...) : nouvelle version

ADAPTATEUR **ATARI** POUR **ZIP PARRALLELE (WOLLER & LINK)** : 590 F
► mettez un ZIP parrallèle sur votre ATARI.

SNIPPIT SOUND (ELECTRONIC COW) : 195 F
► transformez votre ATARI en super synthétiseur.

MIDI ARPEGGIATOR (ELECTRONIC COW) : 190 F
► un beau séquenceur "vintage" pour votre ATARI.

SOUND CHIP SYNTH (MINI MOO) (ELECTRONIC COW) : 149 F
► transformez votre ATARI en super synthétiseur façon MINI MOOG.

MAGIC HADES (A.S.H.-MW ELECTRONICS) : 749 F
► le système multitâche d'APPLICATION SYSTEME enfin dispo pour HADES

STARTRACK 2 (STEPHAN WILLHEM ELE CTRONICS) : 6500 F
► nouvelle version de la STARTRACK avec une baisse de prix en sus. Rendez votre HADES compatible FALCON !

NOUVEAUX MODULES ET PILOTES SÉRIALISÉS SUR PLACE

MODULE **CXMU HIRONDELLES** POUR **CALAMUS SL (ADEQUATE SYSTEMS)** : 750 F
MODULE **CXMU VIRTUALISEUR** POUR **CALAMUS SL (ADEQUATE SYSTEMS)** : 300 F
MODULE **CXMU FENETRE** POUR **CALAMUS SL (ADEQUATE SYSTEMS)** : 300 F
MODULE **CXMU DOC INFO** POUR **CALAMUS SL (ADEQUATE SYSTEMS)** : 590 F
MODULE **CXMU COLLECTOR** POUR **CALAMUS SL (ADEQUATE SYSTEMS)** : 590 F
PILOTE **TIFFI** POUR **CALAMUS SL (ADEQUATE SYSTEMS)** : 750 F

SUR COMMANDE

CALAMUS SL 98 PLUS (INVERS) : 3500 F
PILOTE **EPSON UNI CDT** POUR **CALAMUS SL (INVERS)** : 390 F
► pilote pour les nouvelles imprimantes EPSON STYLUS : 300, 400, 600, 800, PHOTO, 1520, 3000
MODULE **CALVIN** POUR **CALAMUS SL (INVERS)** : 1090 F
► module de calibration d'écran





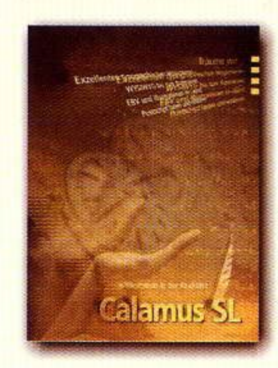














ZOOM

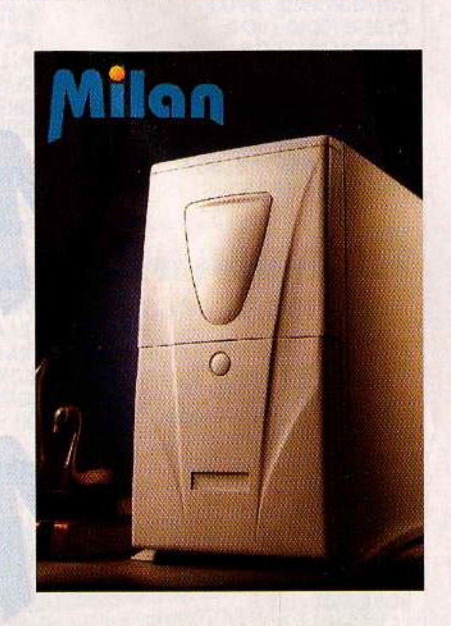


deux nouveautés de taille nous arrivent en cette fin d'année scolaire :

XXL

le tableur graphique et multidimentionnel d'OXO SYSTEM est enfin dispo !

le MILAN



le premier clone ATARI puissant et pas cher,
devrait être également dispo à parution de cette publicité.

Démos tout l'été dans nos magasins. Téléphonez-nous !

Vous êtes intéressés par le MILAN ?
remplissez le bulletin ci-dessous
et renvoyez-le nous avec quatre timbres à 3 F

MILAN'S PREMIUM REGISTRATION CARD

je désire être tenu personnellement au courant de toutes les informations et évolutions conçernant le MILAN (infos diffusées par courrier).

nom : .... prénom : ....

adresse : ....

code postal : .... ville : .... pays : ....

NOS MAGASINS

magasin PARIS : 43, rue Amelot 75011 PARIS (métro CHEMIN VERT) tél. 01 40 21 13 67 – fax 01 40 21 13 68
magasin CHAMONIX : 216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES tél. 04 50 54 49 77 – fax 04 50 54 49 94
centre de vente par correspondance : 43, rue Amelot 75011 PARIS tél. 01 40 21 13 69 – fax 01 21 40 13 68

horaires d'ouvertures : PARIS : du Lundi au Vendredi de 12h à 19h, Samedi : de 10h à 12h et 14h à 19h – CHAMONIX du Lundi au Samedi de 9h30 à 12h et 14h à 19h – v.p.c. : du Mardi au Samedi : de10h à 12h

ATTENTION !!!

À PARTIR DU 01/05/98, POUR MIEUX VOUS SERVIR, LE CENTRE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE CHANGE D'ADRESSE.
TERRE DU MILIEU VPC C'EST DORÉNAVANT AU : 43, RUE **A**MELOT 75011 **PARIS** / TÉL. 01 40 21 13 69 FAX. 01 40 21 13 68

extrait de notre catalogue

Le produit que vous recherchez n'y est pas ? Appellez-nous l'avons peut être parmis les milliers de produits référencés chez nous

GRAPHISME

RAINBOW II MULTIMEDIA : 490 F
APEX MEDIA : 990 F
NEON 3D : 790 F
ARABESQUE 2 : 490 F
PIXART 4 : TÉL
PHOTOLINE : 1250 F
LE DESSINATEUR : 150 F
PAINT MASTER : 50 F
SPRITE ANIMATOR : 50 F
LE DESSIN TECHNIQUE : 150 F
D GRAPH : 590 F
IMAGE STUDIO : 590 F
IMAGE COPY 4 : 390 F
L'INFOGRAPHE : 490 F
CYBERSTUDIO : 90 F
CYBERPAINT : 90 F
CYBERTEXTURE : 90 F
CYBERCONTROL : 90 F
SPECTRUM 520 : 90 F
UNISPEC : 90 F
PACKS OBJETS 3D2 : 50 F
TRUE PAINT : 190 F

VIDEO

QUICKCAM ATARI (N&B) : 1599 F

JEUX

RUNNING : 249 F
SHEER AGONY : 190 F
SHEER AGONY CD : 190 F
ROBINSON REQUIEM : 190 F
AAZHOM KRYPT : 190 F
OPERATION SKUUM : 190 F
RADICAL RACE : 190 F
SPACE FIGHTER : 149 F
SUBSTATION : 169 F
OBSESSION : 169 F
STARDUST : 169 F
ROAD RIOT : 169 F
LAMAZAP : 169 F
PINBALL DREAM : 169 F
ISHAR 1 : tél.
ISHAR 2 : tél.
ISHAR 3 : tél.
CONQUEST OF ELYSIUM : 169 F
POWERMONGER : 169 F
EPIC : 169 F
POPULOUS : 169 F
POPULOUS 2 : 169 F
PLATONIX : 169 F
CROWN OF CREATION 3D : 290 F
IMPULSE : 169 F
des tas d'autres jeux neufs pour ST
grand rayon occasion

EDUCATIFS

LES BASES DU DESSIN : 175 F
LES BASES DE L'ECRIT : 175 F
LES BASES DU FRANÇAIS : 175 F
LES BASES DE L'ANGLAIS : 175 F
LES BASES DE L'ALLEMAND : 175 F
LES BASES DE L'ESPAGNOL : 175 F

UTILITAIRES

EDC : 430 F
CD RECORDER 2 : 1590 F
NVDI 4 : 649 F
MAGIC : 749 F
MAGIC HADES : 749 F
HDU : 250 F
SEMPRINI : 249 F
HD DRIVER : 250 F
EXTENDOS : 190 F
START IT : 260 F
FIND IT : 120 F
N AES 1.2 : 490 F
VIDELITY : 200 F

PROGRAMMATION

FACE VALUE : 349 F
A DEBOG : 150 F
DEVPACK DSP : 390 F
DEVPACK 3 : 790 F
BASIC OMIKRON 5 : tél.

BUREAUTIQUE

PAPYRUS GOLD : 1260 F
LE REDACTEUR 1.99 : 90 F
LE REDACTEUR 3.15 : 590 F
LE REDACTEUR 3+ : 1260 F
GRAAL TEXT : 90 F
PUBLISHING PARTNER M. : 150 F
FIRST WORD PLUS : 150 F
TIMEWORKS PUBLISHER : 150 F
CALLIGRAPHER GOLD : 490 F
PRIAM EVOLUTION : 150 F
FONTES SIGNUM : 50 F
INDUCTION : 150 F

COMMUNICATION

WENSUITE : 290 F
STARCALL 2 : 490 F

GESTION ET TABLEURS

EUREKA GRAPHEUR : 80 F
GRAAL CALC & GRAPH : 290 F
GRAAL CALC 3 : 390 F
PACK GESTION : 1350 F
COMPTADOM 5 : 290 F
XXL : 390 F

CD ROMS

PSI : 249 F
ALPHA : 169 F
DELTA : 199 F
OMEGA : 190 F
TRANSMISSION : 99 F
SDK 97 update : 329 F
COMP. ATARI MINT : 290 F
LINUX v 2.0 : 349 F
NET BSD : 199 F
ATARI FOREVER 1 : 199 F
ATARI FOREVER 2 : 199 F
ATARI FOREVER 3 : 199 F
ATARI FOREVER 4 : 199 F
X PLORE : 169 F
GAMBLER : 199 F
JUST CALL ME INTERNET 2 : 190 F
COMPEDIUM : 190 F
BIRD OF PREY : 190 F
CALAMAXIMUS : 195 F
LIVRE CALAMAXIMUS : 195 F
BACKGROUND 1 : 249 F
BACKGROUND 2 : 249 F
BACKGROUND 3 : 249 F
INFOPEDIA : 590 F
HEALTH PACK : 348 F
SPACE MISSION : 258 F
WORLD WAR II : 290 F
ATARI GOLD : 300 F
THE ULTIMATIVE CD ROM : 169 F
ARTWORKS : 300 F
EROTICA : 190 F
SELECTED SIGNS : 249 F
ALL ABOUT SIGNUM : 249 F
SUPER MIDI PACK : tél.
BEST OF ATARI INSIDE: tél.
BEST OF ATARI INSIDE 2 : tél.
NEON + OVERLAY : 790 F

MUSIQUE

CUBASE AUDIO : 3300 F
QUINCY 2 : 990 F
AUDIO TRACKER : 850 F
AUDIO MASTER 2 : 850 F
DYNAMITE : 1290 F
EQUALIZER : 1290 F
ANALYSER : 1290 F
MIDI SYNC : 850 F
ZERO X 2 : 1090 F
WAVE MASTER : 850 F
FREESTYLE : 850 F
CUBASE SCORE : 2595 F
GUITAR DREAMS : 790 F
DIGITAL TRACKER : 390 F
DIGITAL HOME STUDIO : 800 F
MIDPLAY : 390 F
EXPAND : 390 F
LIVE MACHINE : 390 F
VOXX : 990 F
QUADERNO : 1500 F
MT DESIGNER : 75 F
MASTER : 75 F
STE MELODY MAKER : 90 F
DATADAT : 249 F
PSI BACKUP : 460 F
JAM 8 OUT : 2450 F
JAM 8 IN : 2690 F
JAM 8 OUT PRO : 2990 F
JAM 2 IN 8 OUT : 4680 F
JAM 8 IN 8 OUT : 5680 F
F.A.D. 2 IN/2 OUT : 1990 F
F.A.D. 2 IN/2 OUT : 1990 F
F.A.D. 2 IN/8 OUT : 2690 F
FDI EXT. : 1490 F
FDI INT. 1390 F
PSI : 1690 F
INTERFACE ADAT : 2990 F
MO4 : 1190 F
JAM SAMPLE CLOCK : 290 F
BI CLOCK : tél.
TRIPLE FAST CARD : 490 F
éditeur synthés EMC : 390 F
éditeur synthés YNOT : 390 F
MIDI ARPEGGIATOR v2.11 : 190 F
SOUND CHIP SYNTH v 3.0 : 149 F
SNIPPIT SYNTH v 1.22 : 195 F
SCRIBBLE SYNTH v 1.0 : 195 F
EC-909 v 1.0 : 290 F
THE SOUND PACKAGE : 590 F

PAO

CALAMUS SL'98 : 3500 F
update SL 96 › 98 : 590 F
update 93/94/95›98 : 2200 F
update 1.09 › SL'98 : 2400 F
interface flashage SDSI : 14190 F
module MERGE 3 : 1490 F
module FILTRE : 1090 F
FILTRES SUPPLEMENTAIRES : 590 F
module PAINT : 1490 F
module LIGNE D'AIDE : 150 F
module EDDIE 4 : 1090 F
module FEINDATEN 5 : 1790 F
divers modules 1 : 390 F
divers modules 2 : 390 F
divers modules 3 : 260 F
divers modules 4 : 260 F
module POSITIONNER : 590 F
module ALIGNEMENT : 450 F
module PERSONALISATION 2 : 750 F
module FRANKLIN 2.2 : 390 F
module ASSEMBLAGE : 1490 F
module CALYPSO : 4450 F
module CALYPSO LIGHT : 1100 F
module MESURE : 350 F
module SELECTION : 450 F
module CODE BARRE : 1490 F
module MACRO MANAGER : 260 F
module HIRONDELLES : 750 F
module VIRTUALISEUR : 300 F
module FENETRE : 300 F
module INFO DOC : 590 F
module COLLECTOR : 590 F
module CALVIN : 1090 F
pilote POSTSCRIPT LEVEL 2 : 2150 F
pilote IMPRESSION TIF : 1450 F
spooler INT. LINOTRONIC : 2250 F
pilote SHINKO CHC S-445 : 2900 F
pilote impression VDI 4 : 700 F
pilote impres. STYLUS PRO XL : 260 F
pilote impr. PRIMERA PRO : 3300 F
pilote WACOM UD : 590 F
pilote WACOM ARTPAD : 590 F
pilote EPSON SC UNI : 390 F
pilote TIFFI : 750 F
fontes BROOM : 260 F
pack fontes : 390 F
pack courbes gradation : 750 F
TYPE2TYPE : 750 F
TYPE ART 2.0 : 750 F
PHOTOLINE : 1250 F

HARDWARE

FALCON 4Mo/1Go (reco.) : 6990 F
STE 1Mo (reconditionné) : 990 F
STF 1Mo (reconditionné) : 690 F
HADES 40 : 13840 F
HADES 60 (16Mo/2.1Go) : 17440 F
FALCON FX : 1690 F
AFTERBURNER : 4500 F
STARTRACK : 4990 F
STARTRACK + DSP : 6500 F
CARTE 14 MO POUR FALCON : 880 F
4 Mo pour STE : 590 F

PERIPHERIQUES

toner SLM 605 : 250 F
toner SLM 804 : 390 F
Tambour SLM 605 : 990 F
MEGAFILE 30 reconditionné : 990 F
modem configuré : tél.
scanner + pilote : tél.
souris WIZARD 560 dpi : 190 F
souris MANHATTAN 200 dpi : 149 F
câble LINK 97 : 590 F
câble LINK 97 ZIP : 790 F
tab. graph. ARTPAD II + pil. : 1490 F
d. dur audio vidéo 2.1 Go : 2500 F
lecteur ZIP scsi : 1290 F
adapt. ZIP parralèle : 590 F
écran ATARI : 700 F
lecteur disquette DD/HD : 290 F
écran SVGA 15 pce : 2500 F
écran 17 pce HYUNDAI : 4500 F
graveur cd réinscriptible : 3750 F
lec. cd rom scsi SONY x 24 : 1200 F
track ball CX 80 modifiée ST : 149 F
clavier MEGA STE qwerty : 150 F
clavier MEGA STE azerty : 390 F

CONSOLES

JAGUAR + ALIEN : 490 F
LECTEUR CD + 4CD : 1390 F
PRO CONTROLLER : 245 F
CD MEMORY TRACK : 269 F
CATBOX : 590 F
LYNX : 350 F
POWER PACK : 185 F
SAC TRANSPORT : 185 F
SACOCHE : 90 F
COMLYNX : 39 F
BREAKOUT 2000 : 499 F
TOWERS II : 499 F
IRON SOLDIER 2 (CD): 499 F
WORLD TOUR RACING (CD) : 499 F
AIRCARS : 499 F
ZERO 5 : 499 F
WORMS (Mai 98) : 499 F
JEUX JAGUAR : dès 199 F
JEUX LYNX : dès 90 f
console 2600 : 150 F
track ball CX 80 : 120 F
paddle 2600/7800 : 20 F
jeux & prog. 2600/7800 : 50 F

CONSOLES ATARI ?

Nous distribuons tout pour les consoles ATARI récentes (JAGUAR, LYNX), mais aussi pour les anciens modèles comme la 7800 ou la 2600.
Venez nous rendre visite ou passez nous un coup de fil pour connaître les produits disponibles.





DEMOS

Chez TDM, on aime faire des démos et en plus on a le matériel pour. Il suffit de demander et on vous montrera tout CUBASE, QUINCY, la gamme SOUNDPOOL, CALAMUS SL, START IT & FIND IT...



DES SYNTHETISEURS POUR VOTRE ATARI !

Vous cherchez un expandeur performant et pas cher ?
Nous avons ce qu'il vous faut :
La série SG01 d'AKAI reprend les sons échantillonnés des célèbres S1000, S3000... pour 1 490 F seulement le boîtier.
Trois références : SG01K (Général MIDI), SG01P (piano), SG01V (vintage)
Le rêve !!!

OCCAZ'

nous avons constamment un grand choix de machines d'occasion ou reconditionnées.
Liste évoluant tous les jours.
tél. 01 40 21 13 67
ou 01 40 21 13 69
Nous rachetons également tout matériel ATARI



les magazines étrangers vous intéressent ?
Faites-nous le savoir, nous pouvons vous les procurer

REVOLUTION est le premier magazine ATARI (allemand) sur cd rom (DELTA LABS). Ecrit en HTML, il est lisible sur toutes les plates formes. Chaque mois des Mo de DP et des programmes en versions complètes. 75 F le n°.



FORMATION

LA TERRE DU MILIEU, c'est aussi des cours privés sur vos logiciels et machines favorites. Possibilités de cours collectifs et stages sur plusieurs jours.
tél. 01 40 21 13 67



ATTENTION !!!

À PARTIR DU 01/05/98,
LE CENTRE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE CHANGE D'ADRESSE :
TERRE DU MILIEU VPC
43, RUE AMELOT 75011 **PARIS**
TÉL. 01 40 21 13 69

nos magasins acceptent les règlement par cartes bancaires VISA et EUROCARD MASTERCARD





BON DE COMMANDE

à découper
ou recopier sur papier libre

Je désire recevoir les produits suivants :

nom	prix unit.	qté	sous total
frais de port (40 F ► 4 logiciels – 200 F ► station) :			
total :			

Je règle par : ☐chèque ☐mandat ☐contre remboursement (25 F en sus)
Nom : .... **Prénom :** ....
Adresse : ....
Code postal : .... **Ville :** .... **Pays :** ....

bon à renvoyer à : La Terre du Milieu, 43 rue Amelot – 75011 PARIS

DEMANDE DE CATALOGUE

Je désire recevoir gratuitement les catalogues suivants :
☐Général ☐Musique ☐Pao ☐Consoles ☐Jeux
Nom .... **Prénom** ....
Adresse ....
Code postal .... **Ville** ....
Pays ....



ST Magazine est une publication de La Terre du Milieu
SARL au capital de 50 000 F
216, rue de l'Essert 74310 Les Houches
Tél. : +33 (04) 50 54 49 77
Fax. : +33 (04) 50 54 49 94
Comission paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
flashage : La Terre du Milieu - Jerry Graphic
Impression : Didier Quebecor
sur Heidelberg M 600

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication : Godefroy de MAUPEOU

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
tel. +33 04 50 54 49 77 / fax. +33 04 50 54 49 94
e-mail : tdmilieu@wanadoo.fr

ON COLLABORE A CE NUMERO
Andy PERRIER
Bertrand MARNE
Tristan COLLET
Pascal BARLIER
Frédéric THIRARD
Emmanuel JACCARD
Romuald JOUFFREY
Nicolas de GRANRUT
Pascal NOWAK
Bernard DOLIN
Gilbert FILLATRE
Guillaume TELLO

FABRICATION
suivi de fabrication : Godefroy de MAUPEOU

MAQUETTE
Godefroy de MAUPEOU - LA TERRE DU MILIEU

PUBLICITE
Godefroy de MAUPEOU : 04 50 54 49 77

ABONNEMENTS
380 f / an
offres groupées (voir annonces publicitaires)
Tristan COLLET : 04 50 54 49 77

DIFFUSION-VENTE
Pressimage
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Godefroy de MAUPEOU
Tél. 04 50 54 49 77

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproduction strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou des ayants-droits ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. LES DOCUMENTS NE SONT PAS RETOURNÉS. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celle-ci n'engageant que leurs auteurs. Merci de votre attention, rompez les rangs.

EDITORIAL

OUF ÇA Y EST !

Ca y est, mais quoi ?
Le numéro d'été est enfin bouclé, nous avons enfin un nouveau tableur (XXL), le MILAN part Lundi vers tous les points de ventes et nous avons réussi à caser toutes les nouveautés dans ce ST MAG 126 ainsi qu'à finaliser cette enquête que nous projetions de publier depuis plusieurs mois.

A ce sujet, pour une fois, nous prévoyons toutes les éventualités de restructuration possible du magazine en cas de problèmes comme ce qui nous est arrivé en Janvier dernier.
ST MAGAZINE a repris une vitesse de croisière, mais si une nouvelle crise survenait, nous ne serions alors pas pris de court et pourrions faire le "moins mauvais" choix.

Un magazine, c'est un peu comme un gouvernement. Un sondage est une sorte de scrutin qui vous permet de faire élire des rubriques et des séries. Avec un taux record d'abstention, il est peu probable que ce "gouvernement" convienne à la majorité du(de) (l'é)lectorat. A l'inverse, avec une majorité absolue, ST MAGAZINE a tous les moyens de correspondre à l'attente de cette majorité.

En fait, un sondage c'est mieux qu'une élection car on y offre des cadeaux à un certain nombre de "participants" tirés au sort. Là c'est cinq abonnements qui seront offerts à cinq réponses désirant participer à ce concours.
De plus on a même le droit de raturer son "bulletin". Ce dernier est d'ailleurs photocopiable, pas besoin donc de découper votre ST MAG pour répondre. En un mot : VOTEZ !!!

Côté MILAN, c'est un espoir formidable qui grandit de jour en jour. Songez que sa sortie pousse même des personnes à ouvrir des magasins ATARI ou à réintégrer ce standard dans leur catalogue.
On a dénombré 40 000 visiteurs de passage sur son site WEB, plus de 80 points de ventes dans le monde en ont déjà commandé des exemplaires.

En s'y mettant tous, nous allons en étonner plus d'un et certainement nous-même. Le phénomène MILAN dépasse ce que nous pouvions imaginer il y a peu encore et de toutes évidences MILAN GmbH a d'ores et déjà réussi son pari.

Je vous souhaite un bel été et de bonnes vacances à ceux qui en prennent.

Godefroy de MAUPEOU



ST MAGAZINE n°127 sortira en kiosque le 31 Août 1998
(si les petits Billous ne nous mangent pas d'ici là !)

magazine réalisé avec :
machines : HADES 60 128 mo (maquettage/flashage) TT 8 mégas (comptabilité), FALCON 14 et MEDUSA T40 64 mégas (flashage), scanner EPSON GT 6500, imprimante STYLUS COLOR, SLM 804 maquettage : CALAMUS SL 96, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, IMAGE STUDIO (textures), RAYSTART 3 (icônes), PHOTO LINE, BACKGROUND PHOTOS (textures), flashage module POSTSCRIPT LEVEL 2 pour CALAMUS SL rédactionnel : LE REDACTEUR 4+ comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, LE

réalisé sur HADES 60 avec CALAMUS SL

LE POUVOIR ET L'ARGENT

Peut-être que certains d'entre vous le savent, Windows 98 devrait être disponible d'ici peu. Le pouvoir de Bill va donc encore s'agrandir et surtout sa fortune à coup de 650 FHT la mise à jour depuis Windows 95. Bref, ça va plutôt bien pour notre tronche de premier de la classe. Mais pensez-vous vous rendre réellement compte à quel point Billou a les poches remplies ? Lisez donc ce qui suit...



"On ne sait pas toujours comment Bill Gates a vu sa fortune monter récemment à plus de 40 milliards de dollars. Cet homme sait comment faire de l'argent, c'est sûr...

En supposant que cette fortune se soit créée durant les 22 dernières années (Microsoft a été créé en 1975) et en supposant que Bill Gates a travaillé 14 heures par jour depuis, on en arrive à une moyenne horaire de un demi-million de dollars par heure, soit environ 150 dollars par seconde.

Ce qui signifie que, si le matin alors qu'il se rend au travail, Bill Gates aperçoit un billet de 500 dollars par terre, il vaut mieux qu'il ne perde pas de temps à s'arrêter plutôt que de ramasser le billet (pour ce calcul, on a estimé le temps passé à ramasser ce billet à 4 secondes). Mais on peut aussi envisager le fait que Bill Gates paie quelqu'un pour le suivre et ramasser les billets de banque qui pourraient se trouver sur son chemin...

Mieux encore, il faut estimer à quelle vitesse notre ami gagne son argent en ce moment. Bill Gates a gagné 16 milliards de dollars sur la période Janvier-Juillet 97.

Comparons maintenant les dollars de Bill Gates, et ceux de l'américain moyen. Si on estime la fortune moyenne de l'américain à 100 000 dollars (environ 600 000 FF), la fortune de Bill est 400 000 fois plus grande. Rapportée à la fortune de Bill Gates, celle de l'américain moyen représente 25 cents (environ 1,50 FF). Sur le même principe, si vous aviez envie de vous payer une Lamborghini Diablo à 1 500 000 FF, et bien avec les sous de Bill Gates, ça ne vous coûterait que l'équivalent de 3,60 FF. Si vous décidiez d'acheter une place sur un 747 pour un voyage en Asie pour un montant de 7 200 FF, Bill Gates, avec ses dollars pourrait se payer 3 Boeing 747... Un pour lui, un pour sa femme Melinda, et un pour sa fille, Jennifer Katherine."

Ce petit pamphlet vient d'Internet, première source mondiale de rumeurs et d'âneries. Pourtant, faites le calcul, c'est bel et bien juste !

Il y a décidément quelque chose qui ne tourne pas rond sur notre planète...

Puisque nous sommes dans le pamphlet, voici montage assez savoureux montrant notre hégémoniste mondial à la tête d'une armée de sympatiques "windowsistes" zélés et bien rangés (comme Bill les aime quoi). Attention, je le redis : C'EST UN MONTAGE !!!

ERREUR POUR ADAMAS

Dans l'article sur ADAMAS (page 28), j'ai écrit que ce dernier était un client MIN NET. Ce n'est pas tout à fait exact. En fait il est client NET BSD, c'est-à-dire UNIX. À partir de là on peut aisément le recompiler pour être client LINUX ou MINT NET, ces derniers étant à la base des clones d'UNIX.

Les spécialistes ayant lu avant cette "news", auront rectifié d'eux-mêmes.

JUSQU'OU S'ARRETTERONT-ILS ?

Si vous avez de gros besoins en mémoire de masse, sachez que SEAGATE a sorti un disque dur 18 Go ULTRA SCSI.

Ce bel appareil vous coûtera la coquette somme de 12 000 F.

Ceci dit, si c'est trop cher, visez la "news" suivantes, avec les nouveaux JAZ, ACTEBIS possède la solution.

DES GOGOS PARTOUT !

Le JAZ est un super périphérique de stockage, nous en sommes convaincus. L'annonce de sa version 2 Go nous a donc remplit d'une joie immense. Quant à celle de la version 4 Go, n'en parlons pas.

Comment ? Le JAZ 4 Go n'existe pas ? Si si c'est bien marqué dans la pub du magazine ACTEBIS, un des plus grands grossistes PC français (n°2 Juin 98).

Je cite :

"Cette capacité est suffisant pour sauvegarder un disque dur de 4Go en utilisant un facteur de compression de 2:1."

Mince, pourquoi s'arrêter là. On aurait aussi bien pu écrire :

"Cette capacité est suffisante pour sauvegarder un disque dur de 18 Go en utilisant un facteur de compression de 9:1".

Avouez qu'un JAZ 18 go, cela jetterait encore plus.

Visiblement, on trouve des gogos même chez les revendeurs PC. Qui l'eu cru ?



BECANES ATARI

Un nouveau fanzine ATARI vient de sortir. Il s'intitule BECANES ATARI.

Pour en savoir plus, contactez :
Guillaume DUPRE
46, avenue Charles Floquet
75007 PARIS

Pour le recevoir, envoyez une enveloppe A4 timbrée à 6.70 F à l'adresse mentionnée ci-dessus.

LE CIA REVIENT

Le Club Informatique de l'Auberge ressuscite et devient le Club Informatique Atari. Il se spécialise dans nos machines et organise régulièrement des manifestations. La première a eu lieu le 7 Juin dernier à Mouscron.

Les visiteurs ont eu droit à une démo de la Centurbo II et de DOLMEN en présence de CENTEK.

Nous vous communiquerons les dates des prochaines réunions dès qu'elles nous parviendrons et adressons tous nos encouragements au CIA. On se souvient avec quel talent, ils avaient co-organisé le MEGA RUN SHOW III avec M 2000.

RESTAURANTS SUR FALCON

Pascal CORNOT (FALCON SEULEMENT et rubrique SHAREWARES de-



puis ce numéro 126) travaille dans un restaurant. Il a bien évidemment conseillé à son patron de s'équiper en FALCON, plutôt qu'en PC.

C'est chose faite et, non seulement ledit patron est aux anges (il a cinquante ans et s'y retrouve comme un poisson dans l'eau), mais en plus ses collègues restaurateurs sont épatés par son petit boîtier équipé de 4 MO de ram et 85 MOS de disque dur qui fait tout pour 4 600 F TTC et sans planter. Eux ils ont payé 17 000 F H.T. bugs compris.

Tiens voici un des menus dudit restaurateur réalisé par pascal CORNOT sur son FALCON.



FALCON SEULEMENT

Pour rester dans le sujet, Pascal CORNOT nous informe qu'il intègre une rubrique GOODIES à sa gigantesque base de données ainsi que l'index de tous les articles parus dans ST MAGAZINE.

Pfouu !

Il y en a qui ont du courage.

IDEAL HARD DRIVES

IDEAL HARD DRIVES est un kit pour STE permettant de connecter un disque dur IDE 2,5 pce dans un STE. A titre indicatif le kit complet + un disque dur de 160 MO coûte dans les 1 000 F ce qui extrêmement intéressant (pourquoi investir dans un LINK à ce prix ?).

Seul hic au tableau, c'est développé par THE UPGRADE SHOP qui n'a jamais donné suite à notre demande d'importation de leurs produits, malgré leur accord pour cette opération.

Je vous donne les coordonnées pour ceux qui sont prêts à commander directement en Grande-Bretagne :

T.U.S.
37, crossall Street,
Macclesfield
CHESHIRE. SK11 6QF
Tel. 01625 503448

Il est possible de remplacer le disque 2,5 pce par un 3,5 pce, mais cela demandera à installer votre STE dans un TOWER ou un rack. Cela tombe bien, car T.U.S. a fait un rack spécial STE pas cher du tout.

VELOCE

Pour rester chez T.U.S., ils ont également réalisé un kit pour installer un 68020 dans un STE. Ce kit nécessite un TOS 2.06 et vous coûtera 990 F pour un 68020 cadencé à 16 MHz et 1 290 F pour la version 24 MHz.

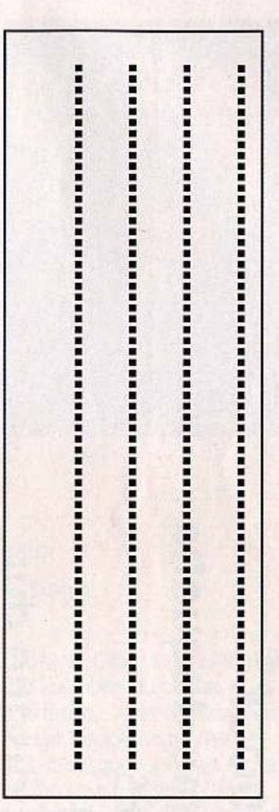
Bien évidemment, ce kit est complémentaire de l'IDEAL HARD DRIVE et peut donc se combiner avec ce dernier pour complètement "lifter" votre STE.

Tristan COLLET & Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@wanadoo.fr

Pour remplir le bon, voir page suivante ►►

pour recevoir gratuitement vos deux disquettes (affranchissement à la charge de La Terre du Milieu), remplissez ici vos coordonnées :

nom & prénom :
adresse :
code postal + ville :
pays :





LES DISQUETTES

Je désire recevoir :
- ☐ VISION DOCK

la deuxième disquette :
- ☐ TT/HADES
- ☐ FALCON
- ☐ ST avec disque dur
- ☐ ST sans disque dur

Je commande :
- ☐ la doc de VISION DOCK (+90 F port compris)

STMAG 126

Pour recevoir la disquette MAGAZINE et la disquette MACHINE sans aucuns frais, veuillez remplir le bon ci-contre de la façon suivante :

Disquette magazine : cochez la croix correspondant à votre choix.

Disquette machine : indiquez votre machine (TT/Hades, Falcon, ST avec ou sans disque dur).

Attention : ne cochez qu'un seul choix pour chaque disquette.

Remplissez ensuite vos coordonnées au dos du coupon.

Mettez ce bon dans une envellope NON AFFRANCHIE où vous inscrirez la mention suivante :

LA TERRE DU MILIEU
LIBRE REPONSE n°41025
74310 LES HOUCHES

Postez et c'est tout ! Vous n'avez plus qu'à patienter environ une à deux semaines pour recevoir vos disquettes directement chez vous.

Forts de notre première expérience du mois passé avec le système du coupon, voici quelques remarques.

Utilisez uniquement le coupon fourni dans ST Magazine (pas de photocopie, pas de recopiage...), le coupon fait office de preuve d'achat. Si vous ne voulez pas découper votre magazine ; abonnez–vous, en payant en 3 fois sans frais c'est abordable pour tout le monde, ou passez à nos magasins pour récupérer les disquettes.

Ne rajoutez RIEN sur le coupon (pas de ratures, d'agrafes, de commentaires, de réclamations, de modifications...), le coupon doit être coché à un ou deux endroits avec votre adresse et c'est tout.

Découpez le correctement par pitié ! Pas de page arrachée ou de découpage incomplet. Imaginez la tête de celui qui doit rectifier les centaines de coupons qui arrivent (on en a reçu découpés à la tronçonneuse, je vous jure !).

Vous avouerez que ce n'est pas sorcier de respecter ces quelques règles qui nous simplifient grandement la tache et qui vous permettront de recevoir plus vite vos disquettes. Attention, en cas de non-respect de ces règles, votre demande pourra être considérée comme nulle.

Notez que si vous le préférez, vous pouvez passer à l'un de nos deux magasins pour vous les procurer encore plus rapidement.

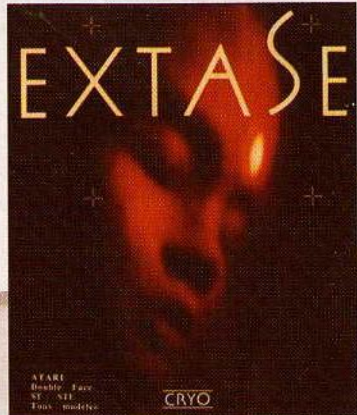
TDM Paris : 43 rue Amelot 75011 PARIS
TDM Chamonix : 216 rue de l'Essert 74310 Les Houches4



LES DISQUETTES

VISION DOCK

Recevez gratuitement la précédente version de ce super logiciel graphique (voir test de la version 3 en page 30). Vouspouvez acquérir la doc papier de VISION DOCK réalisée par ALIAS (50 pages) chez LA TERRE DU MILIEU pour 90 F (port compris). Avec votre disquette, vous recevrez un bon pour une mise-à-jour au tarif de 75 F à commander chez l'auteur.



EXTASE

LA TERRE DU MILIEU et IFA vous offrent la version complète (avec boîte et manuel) de ce jeu pour ST/STE. Vous n'avez que les frais de port et d'emballage à payer (95 F).

ST : Latex, Assemble, Constell, Diderot, Dynamic, Nova, Slideshow.
Falcon : Latex, ZZ9FZA, Assemble, DHS, Diderot, Metados, Mplayer, XXL Demo.
TT/Hades : Latex, 24-Bits, Assemble, Diderot, Ebsound, Metados, Mplayer, XXL, Demo.

Latex
Les exemples qui accompagnent l'article de ce mois.

Assemble
Voici un dé-assembleur intelligent pour 68000 ou 68030. C'est de la programmation et c'est intégralement en Allemand, à bon entendeur...

Constell
Un jeu de tir ST Basse envoyé par un de nos lecteurs.

Diderot
La dernière version de cet utilitaire d'aide en ligne entièrement en Français. ST Moyenne minimum.

Dynamic
Les mois derniers, nous avions distribué des gestionnaires d'adresse pour Falcon & TT. En voici un pour ST et c'est certainement le plus réussit ! ST Basse.

Nova
Un jeu de tir ultra classique mais toujours aussi ultra plaisant à jouer ! A noter que le jeu est déjà décompressé sur la disquette. ST Basse.

Slideshow
Voici un petit slideshow (succession d'images en boucle) dont l'interface à été réalisée par Bernard Picou, un de nos lecteurs. Les images proviennent de l'excellent Spectrum 512 qui permet d'obtenir un affichage inespéré sur un ST.

ZZ9FZA
Un nom plutôt bizarre pour un programme ! Et il n'y a pas que ça. Regardez le centre de la spirale pendant 20/30 secondes puis regardez le dos de votre main... C'est absolument ignoble !!

DHS
Les exemples qui accompagnent l'article de ce mois.

Metados
Voici la dernière version de Metados. Impossible de vous dire ce qu'elle apporte de plus, mais une chose est sûre, c'est la dernière !

Mplayer
Guillaume Tello va encore plus loin avec intégration du Quicktime VR dans sont logiciel Mplayer. C'est quoi le Quicktime VR ? Imaginez que vous êtes au centre d'une image virtuelle... Vous tournez la souris à gauche et l'image bouge de même. Présents avec la disquette, deux fichiers au format *.MOV, l'un vous fera visiter une maison de rêve tandis que l'autre vous emmènera à bord d'un submersible.

XXL Demo
Ca y est, il est là ! Cela faisait un sacré bout de temps qu'on attendait un tableur moderne qui tienne la route. La patience paie, non seulement maintenant on l'a mais en plus il est Français. Essayez le, et dites vous qu'il ne coute que 390 FF... On crois rêver !

24-Bits
Une petite démo de Loïc Sébald pour Hades en true color et 16 million de couleurs. Comme quoi, l'Hades c'est pas fait que pour travailler !

Ebsound
Voici un player de fichiers sonores d'Emmanuel Baranger pour la carte son de Loïc Sébald. A propos, cette carte est en test dans le cahier Hades de ce numéro. A 150 FF la carte, TOUT possesseur d'Hades DOIT en avoir une !



L'EVOLUTION D'EVOLUTION

Bienvenue dans cette dixième rubrique de l'évolution d'Evolution. C'est l'été et nous allons profiter de cette période de calme pour faire un récapitulatif sur Evolution.

L'action d'Evolution.

Est-il nécessaire de le rappeler, Evolution est un organisme de promotion et de soutien des machines compatibles TOS. Il a été crée pour aider les gens qui veulent faire avancer nos machines. Il n'a pas été facile de déterminer comment faire. D'ailleurs la question n'est toujours pas complètement résolue, et nous attendons toujours vos suggestions.

Pour l'heure nous avons trouvé quelques méthodes qui pourraient permettre de progresser un peu. D'abord aider le développement afin de renforcer notre logithèque. Ensuite faire la promotion de nos machines et de leurs solutions logicielles.

Le fichier de compétences

Sachant que parmi nos principaux problèmes se trouve celui du soutien des projets en cours de réalisation, nous avons pensé que nous devions faire le maximum pour qu'ils aboutissent. En premier lieu nous avons créé un fichier de compétences. Dans le précédent numéro nous avons déjà abondamment fait cas de celui-ci. Cependant pour ceux qui auraient loupé ST Mag n°125 rappelons que ce fichier sert à aider les développeurs en panne de compétence. Il leur suffit de nous envoyer trois timbres et la description de ce qu'ils recherchent. Nous sélectionnerons alors dans notre fichier les personnes les plus aptes à les aider. Pour que ce fichier soit le plus efficace possible, nous avons besoin d'un maximum d'inscriptions. Elles se font en remplissant soigneusement le questionnaire ci-contre (sans découper votre magazine quand même !) et en nous l'envoyant. RIEN ne vous empêche de vous inscrire dans la mesure où vos réponses restent strictement confidentielles. Toutes compétences sont recherchées, ce n'est pas parce que vous n'êtes pas un pro de l'informatique que vous ne devez pas vous y inscrire ! Ceci dit, pour plus d'informations sur le fichier je vous conseille réellement de vous reporter au précédent numéro du magazine (commandez-le !). Nous pouvons aussi le cas échéant vous aider nous–même dans la mesure de nos "faibles" compétences et de notre "très faible" disponibilité.

De l'ordre

Une fois que l'on a des logiciels de qualité, et avant de faire la promotion de notre petit monde, il faut y mettre de l'ordre. Depuis la mise en sommeil d'ATARI Corp, les développeurs ont dû se débrouiller seuls pour fournir de nouvelles machines, de nouveaux systèmes et de nouveaux logiciels aux utilisateurs. Il n'y a pas de différence avec la politique laxiste de développement d'ATARI me direz-vous. Sauf qu'ATARI avait fixé des règles de développement qui sont aujourd'hui obsolètes puisque les machines et les systèmes proposés sont bien plus puissants que les dernières créations de la Corp. L'avenir n'est plus vraiment dans le Falcon et dans le TOS 4.04 ou MultiTOS, mais plutôt dans l'Hades, le Milan, MagiC, N.AES, Geneva, NVDI ou les projets comme le Falcon Evolution, le Phénix et son Dolmen... Or chacun de ces produits a apporté des innovations au monde ATARI qui ne sont pas forcément compatibles entres-elles.



En ce qui concerne l'Hades et le Milan, il semble que leurs constructeurs s'appliquent à les rendre le plus compatibles possibles. Il n'en est pas vraiment de tel avec les systèmes d'exploitation MagiC, N.AES et Geneva qui possèdent des fonctions différentes. Ne parlons pas de Dolmen qui semble encore plus éloigné du TOS d'origine. Les évolutions sont une bonne chose, et sont "évidement" soutenues par Evolution (!!!). Mais nous pensons qu'elles doivent se faire de manière concertée !

Pour cela nous voudrions créer une CHARTE de compatibilité pour les machines, les systèmes d'exploitation et les "adds'on" comme Speedo ou NVDI. Une telle Charte permettrait de mettre les machines en conformation. Ainsi les périphériques, les cartes additionnelles (accélératrices, graphiques, sonores, réseau...), les logiciels pourront fonctionner sur tous les compatibles TOS et s'échanger sans problèmes. En plus elle pourrait jouer le rôle de documentation développeur qui fait actuellement cruellement défaut. Mettre en place cette Charte demande un très haut niveau de compétences et beaucoup de temps. Il faut recenser toutes les technologies existantes et mettre au point des passerelles entres-elles. Il faut ensuite anticiper sur les technologies en développement (et celles de l'avenir) et s'assurer qu'elles auront des protocoles communs. Cela demande non seulement un très bon niveau technique mais aussi un bon niveau diplomatique " puisqu'il va s'agir de mettre d'accord des concurrents de la scène ATARI !!!

Pour ce travail de titan, la structure actuelle d'Evolution est un peu frêle. Nous avons surtout besoin d'aide. Nous recherchons donc un spécialiste (mais vraiment une bête !!!) en hardware ATARI, en systèmes d'exploitation (pro du TOS, de MiNT, de MagiC, des réseaux) mais aussi avec de TRES bonnes relations avec le MAXIMUM de développeurs et qui soit à la fois fin diplomate et très conciliant. Enfin il faut qu'il ait pas mal de temps de libre. Bref l'ATARIste parfait ! Je crois qu'il n'existe pas. A défaut de réunir toutes ces qualités dans une seule et même personne nous sommes prêts à accueillir plusieurs personnes et à mettre en place une espèce de "Conseil de la Charte " (joli nom !). Donc si vous avez l'une des qualités évoquées (ou toutes !) écrivez-nous au plus vite... Est-il utile de préciser que tout ceci sera bénévole ? Mais il serait bien venu que les "professionnels " de l'ATARI s'engagent dans ce projet car il s'agit finalement d'assurer la pérennité des produits qu'ils fabriquent. Développeurs, Éditeurs, distributeurs, à bon entendeur...

La pub !

La communication est aussi un de nos points faibles. Nous sommes peu nombreux, brassons peu d'argent cela nous rend insignifiants aux yeux des médias, en particulier vis-à-vis du couple Wintel... Nous devons cependant réussir à affirmer cette différence qui fait notre force. Dans le système économique actuel nous ne pouvons le faire qu'avec l'aide des autres "minorités informatiques". Il s'agit de tous ces ordinateurs qui ne sont pas des PC : Les Amiga, les machines Linux (et autres Unix), les BeBox, les Risc PC et bien d'autres encore moins connus. Il s'agit aussi des Mac qui connaîtront, malheureusement pour eux, le même sort que l'ATARI si rien ne change. On appelle tous cela l'Alternatique. Mais le mot est moche ! Préférons la "micro Alternative" "qui fait l'objet de l'illustration de cet article. Nous avons déjà essayé d'imposer notre présence aux médias par un

mailing. Mais devant l'insuccès de cette démarche, force est de constater que lutter seuls est impossible. C'est pourquoi aujourd'hui nous soutenons et faisons la promotion de la micro Alternative. Vous trouverez chez votre marchand de journaux de nombreux magazines alternatifs. ST Magazine bien sûr, mais aussi STraTOS, Dream, Le Virus et les Puces Info et peut-être d'autres à venir. C'est un premier pas. La suite passe par d'autres médias : la radio (c'est déjà un peu le cas avec Plug'in le soir sur RTL) la télévision, la presse nationale généraliste. L'union fait la force !... Mais avant de nous lancer dans ce combat, développons, et organisons notre petit univers !

Les News d'Evolution

Ça y est grâce à l'aide logistique précieuse de Romuald Jouffrey et grâce à l'hébergement gratuit de I-france, Evolution est sur le WEB. Alors rendez-vous sur : http ://www. i-france. com/Evolution

Si vous n'avez pas internet mais seulement un minitel, I-france vous propose de visiter le site en tapant 3615 ifrance * evolution. Franchement, je n'ai pas essayé et ne sais pas trop ce que ça peut donner sur minitel !!!

Si vous êtes un lecteur assidu de cette rubrique notre site ne devrait pas vous apprendre grand chose pour le moment. Son rôle est surtout de sensibiliser les WEB-surfeurs qui ne liraient ST Mag qu'occasionnellement. Cela est possible grâce à l'intégration du site dans la Web Ring des sites ATARI Francophones crée par Romuald Jouffrey. Vous trouverez donc sur ce site une présentation de l'ATARI, d'Evolution bien sûr, ainsi que de nos projets. Enfin vous y trouverez tout un tas de liens vers d'autres sites consacrés aux TOS compatibles. D'ailleurs, si vous avez vous-même un site, je vous engage vivement à intégrer un lien vers le nôtre ! Dans le futur nous y mettrons les recherches de compétences, les news (sur la Charte par exemple) et peut-être même des inscriptions en-ligne au fichier !

Mille mercis

Au nom d'Evolution je tiens à saluer un certain nombre de "personnages" "du monde ATARI. Ils ont déjà été remerciés dans ces pages mais cela fait bien longtemps. Et puis, quitte à tout récapituler sur Evolution, faisons le aussi pour les "Greetings", ils le méritent bien : –).

Aux gens qui étaient là depuis la première heure : Christian Huaux, Théo Buz, Godefroy de Maupeou, Fabrice Bamas et Pascal Barlier. Godefroy de Maupeou (Bis) pour son IMMENSE soutien par l'intermédiaire de la Terre du Milleu et de ST Magazine.

Pour leur aide ponctuelle et leur soutient permanent : Frédéric Boudet, Nicolas Boulesteix, Pascal Cornot, Bertrand Jouin, Sebald Loïc, Rémi Vanel ... et j'en oublie.

Pour leur participation au développement d'Evolution : GDM (ter), Fabrice Bamas, Pascal Barlier, Théo Buz, Romuald Jouffrey, David Curé... et j'en oublie aussi.

Pour les lots qu'ils ont offert à l'occasion du tirage au sort parmi les premiers inscrits dans le fichier de compétences : BA info, Composcan France, Etilde, OxO Concept, Parx, La Terre du Milieu.

Pour leur confiance et leur participation, les 123 (le 22.5.1998) inscrits au fichier de compétences.

Pour votre indulgence sur la qualité rédactionnelle de cette rubrique : VOUS.

Contactez-nous

Que ce soit pour nous envoyer vos inscriptions au fichier, vos recherches de compétences, vos questions, vos critiques, vos conseils, et vos fleurs, une seule adresse : MARNE Bertrand Evolution 13 Rue du Quatrième Zouaves 93110 ROSNY-SOUS-BOIS FRANCE

N'oubliez pas de joindre une enveloppe timbrée à votre adresse pour recevoir une réponse. Pour une recherche de compétence rajoutez TROIS timbres PAR recherche. Bon été à tous et à bientôt pour la 11ème évolution d'Evolution !

Bertrand MARNE

Le Questionnaire :

Pour vous inscrire dans le fichier de compétences, il n'y a rien de plus simple : répondez soigneusement à TOUTES les questions que nous allons vous poser, et envoyez nous tout cela à l'adresse située à la fin de l'article.

Nom :
Prénom :
Adresse :
Téléphone :
Votre pseudo minitel (et sur quel serveur) :
E-Mail :
Age,

Précisez nous vos aptitudes dans les domaines suivants :
- ☐ Programmation :
- ☐ Graphisme :
- ☐ Musique :
- ☐ DSP :
- ☐ Electronique :
- ☐ Publicité :
- ☐ Communication :
- ☐ Traduction :
- ☐ jurisme :
- ☐ Management :
- ☐ Autres (Tout et n'importe quoi (sauf la couture !)) :

Sans oublier à chaque fois de donner des exemples de vos réalisations s'il y a. le mieux étant de nous en envoyer quelques-unes si c'est possible !,

Précisez ensuite ce que vous aimeriez qu'il y ait sur ATARI (Et qu'il manque) dans les domaines suivants :
- ☐ Bureautique :
- ☐ Graphisme :
- ☐ Musique :
- ☐ Jeux :
- ☐ Communication :
- ☐ PAO :
- ☐ CAO. En général :
- ☐ Hardware (Machines, périphériques, cartes-additionnelles...)
- ☐ Autres, :

Si vous avez un (des) projet(s), décrivez-les-nous,

Enfin, précisez nous votre configuration (Machine(s), périphériques...).



MILAN : LE RENOUVEAU !

Notre MILAN part Lundi d'Allemagne et cela sera trop juste pour en faire un test ce mois-ci. Ceci dit les informations le concernant sont assez denses pour vous faire patienter.

Que ce soit sur le site WWW.MILAN-COMPUTER.COM, sur les courriers internes de MILAN GmbH ou sur la conférence en IRC organisé par le "team" du MILAN (encore une initiative très bien vue), nous avons largement de quoi vous abreuver d'informations sur ce successeur du ST qui pourrait même porter le nom ATARI au final.

BUNDLE

Nous l'avions annoncé le mois dernier, le MILAN sera commercialisé avec un pack de logiciels. Voici plus d'infos à leurs sujets :

En tout premier lieu, vous pourrez d'ailleurs le lire dans le compte-rendu de la conférence en IRC, le mot HOME situé à la fin de chaque programme signifie qu'il s'agit de versions complètes mais auxquelles on a retiré les fonctions professionnelles. Le tout est de savoir ce qu'on entend par "fonctions professionnelles"

PAPYRUS 6 HOME

Tout le monde a entendu parler de PAPYRUS, le célèbre logiciel de traitement de texte et mini PAO qui fait fureur dans le monde ATARI. Il s'agit certainement d'un des programmes les plus vendus sur nos machines. En France nous avons eu droit à la version 4, mais pas plus.

Malgré le fait que TDM ait conclu un accord de distribution chez nous. La version 6 est attendue avec grande impatience et nous espérons tous que la version complète ne sortira pas après la version HOME.

TEXEL HOME 2

TEXEL est un tableur mythique qui ne cesse d'être annoncé depuis trois ans comme devant sortir "imminament sous peu". La version HOME sortira-t-elle, elle aussi, avant la version complète ?

Heureusement XXL est là (voir article dans le cahier BUREAUTIQUE), même si la destination de ce dernier est totalement complémentaire de TEXEL.

SMURF HOME

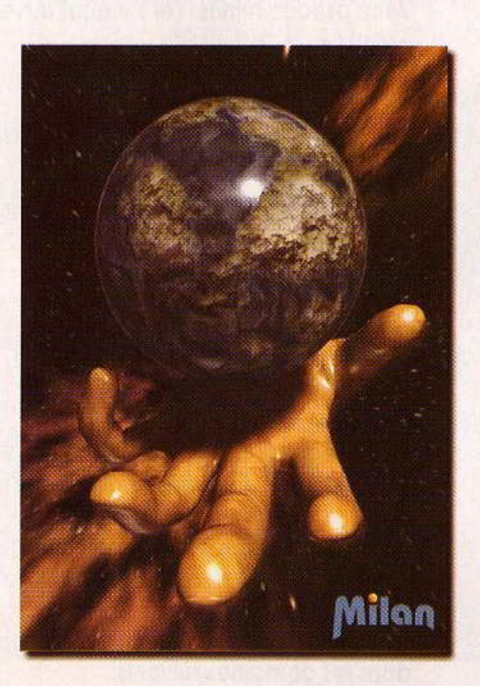
SMURF est un nouveau logiciel de retouche photo pour ATARI. Nous ne l'avons pas encore vu mais le descriptif de FALKE VERLAG indique que le programme est très rapide et comporte de nombreux effets comme les ombrages, vitesse, tourbillon... ainsi que des formats de conversion.

PIXART 4.4 HOME

Inutile de présenter PIXART. Le test du mois dernier est assez explicite et de plus il était sur la disquette du n°122.

DRACONIS

Là aussi, nous avons un premier test dans ce



ST MAG. Je me suis entretenu avec Ali GOUKASSIAN, et son sentiment est le même que le mien exprimé dans le test. C'est pourquoi il songe nettement à le remplacer par CAB et STING. Reste à voir le coût de l'opération

HD DRIVER

HD DRIVER est le gestionnaire de disque dur livré avec le MILAN.

MILAN MULTI OS

Il s'agit là en fait d'une version spéciale de N.AES. Selon Ali GOUKASSIAN, elle posséderait maintenant pas mal de choses empruntées à MAGIC. Je n'en sais pas plus, car je viens tout juste de m'entretenir avec lui, mais nous devrions détailler tout cela dans le numéro 127.

TARIFS

Nous n'allons pas redétailler le contenu du MILAN de base (déjà cité le mois dernier), mais signalons tout de même que le clavier et la souris sont des périphériques PC et que le tarif serait en fait plus proche des 5 700 F.

Le pack logiciel, quant à lui, représenterait une somme d'un peu plus de 700 F ce qui pourrait donner un MILAN sans bundle à moins de 5 000 F : un prix idéal.

PROJETS

Plusieurs extensions devraient voir le jour prochainement.

RESEAU

Le réseau d'A.G. Computertechnik pour relier HADES, TT, MEGA STE, EAGLE, MAC et PC devraient évidemment tourner sur MILAN, de par le fait la puce qui gère le PCI sur ce dernier est identique à celle de l'HADES.

SCSI

Le MILAN est livré sans port SCSI. Il faut donc rajouter une carte SCSI pour bénéficier de protocole. La carte dont le pilote est développé pour le MILAN est de type FAST & WIDE SCSI et permet un débit de 10 MB/s. Elle se connecte en PCI.

Son tarif devrait tourner autour de 800 F.

MIDI

La carte MIDI avec trois sorties MIDI est déjà dispo. Son coût est d'environ 250 F.

ZIP PARALLELE

WOLLER & LINK, auteurs de l'interface pour ZIP parallèle, a réalisé un pilote pour le port parallèle du MILAN. Il sera donc possible de connecter un ZIP parallèle moins cher qu'un SCSI, surtout s'il faut acheter la carte SCSI.

TELEVISION

Une carte TV devrait être adaptée pour MILAN.

Celle-ci permet de regarder la télévision sur un MILAN.

L'intérêt est franchement nul, mais cela cartonne sur PC alors il n'y a pas de raison que cela

ne fasse pas vendre des MILAN.

L'autre intérêt de cette carte est de permettre de connecter une caméra sur l'ordinateur et donc de digitaliser des images animées ou des objets en volume (par rapport à un scanner à plat). Ca, par contre, c'est très utile et devrait faire vendre également des MILAN, étant donné qu'il n'y a plus rien sur ATARI pour faire ce type d'opération.

En principe ce style de carte est en PCI et devrait donc tourner également sur HADES.

MILAN 060

Là je suis beaucoup plus prudent, car si la machine n'a pas été conçue pour un 68060 à l'origine, il peut y avoir des problèmes de compatibilité difficilement résolvables. J'en veux pour preuve le MEDUSA 60 qui n'a jamais fonctionné correctement. Il a fallu que Fredi ASCHWANDEN réalise l'HADES en y pensant dès le départ pour que cela puisse réellement fonctionner.

Hors jusqu'à présent, je n'ai vu que des MILAN à base de 68040 cadencé à 25/50 MHz fonctionner, d'où prudence quant aux annonces.

D'une manière générale, il faut toujours être prudent avec les annonces. Le passage à la réalité met parfois beaucoup de temps voire ne se concrétise pas du tout pour des raisons multiples. Nous ne citons généralement que celles qui nous semblent réalisables à court ou moyen terme voire réalistes et ce afin de montrer le dynamisme de notre univers.

SCOOP ?

Il se pourrait fort bien que le MILAN porte le nom d'ATARI. En effet MILAN GmbH est en train de négocier avec HASBRO pour obtenir le droit de nommer le MILAN comme un "ATARI COMPUTER".

A priori HASBRO est tout à fait d'accord, ce qui tend à entériner le fait que la micro ne les interesse absolument pas, mais demande en échange une certaine somme d'argent. C'est bien évidemment le montant de cette somme qui fera que l'opération se réalisera ou pas.

L'intérêt de cette dénomination est évidemment de toucher l'ancien public atariste. Maintenant, nous connaissons aussi la mauvaise image de marque de ces dernières années de la corp et il ne faudrait pas que cette appellation donne un à priori à l'ensemble des médias.

Affaire à suivre...

En attendant, MILAN GmbH annonce 40 000 passages sur le site WEB dédié au MILAN. Voilà qui augure un avenir assez radieux.

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@wanadoo.fr

Durant le mois de Juin s'est tenue une conférence en IRC (équivalant des salons MINITEL sur Internet) avec l'équipe de dévellopement du MILAN. Etaient présents Ali GOUKASSIAN (le "boss"), Michael SCHWINGEN (dévellopeur du TOS), Thomas Göttsche (VDI), Uwe SCHNEIDER (dévellopeur hardware), Uwe SEIMET (HD DRIVER), "Petzi" (site WEB) et tous les participants actifs (une quarantaine environ) et les autres (on ne sait pas combien).

Pascal NOWAK a réuni tout ce qui concernait le MILAN directement (en retirant pas les "verbiages" annexes) et Tristan COLLET a traduit le tout pour vous donner le texte qui suit et qui contient la partie la plus intéressante du débat.

Pourquoi le Milan est-il si peur cher comparé à l'Hades 040 ?

Il y a principalement deux raisons qui expliquent le prix du Milan. Le milan utilise des composants moins chers qui viennent du monde PC. La fréquence d'horloge du milan est de 25 mHz contre 33 pour l'Hades. Le milan ne possède pas tous les composants ST d'origine comme le système sonore, le SCSI... Le hardware spécifique Atari est émulé sur des puces logiques ce qui rend le tout moins cher et plus facile à réaliser. La seconde raison est que nous désirons avant tout créer un nouveau marché TOS et non pas uniquement faire de l'argent. En fait nous ne gagnons pas grand-chose ! Nous espérons plus gagner sur la masse.

Le milan sera disponible dans pas mal de pays. A l'heure actuelle, nous avons l'Angleterre, France, Pays-Bas, Autriche, Suisse, Pologne, Danemark, Canada, Etats Unis, Grèce, Japon, Portugal... la liste est grandissante et c'est vraiment étonnant de voir comment les Ataristes à travers le monde sont intéressés par le Milan.

Quelles sortes de cartes "PC" le milan pourra-t-il accepter ?

Le Milan dispose de bus ISA et PCI. A l'heure actuelle nous avons les drivers pour une carte réseau, la carte vidéo S3 et une carte midi. Nous travaillons sur les cartes SCSI et les cartes sonores.

Est-ce que les cartes pour Hades fonctionneront sur Milan ?

Les cartes PCI fonctionnent bien sur les deux machines. Nous avons travaillé sur un BIOS PCI standard de telle manière qu'un driver pour Hades fonctionne sur Milan sans modification. Cependant, l'Hades ne peut pas faire de DMA sur le bus ISA donc certaines cartes (cartes sons par exemple) qui fonctionneront sur Milan peuvent ne pas fonctionner sur Hades.

Le TOS sera-t-il en Anglais ?

Le TOS est multi-language. L'Anglais y est inclus. Je ne suis pas sûr de la liste complète mais on pourra intégrer de nouveaux langages sur demande.

Le milan 060 ?

Il est prévu sur carte fille pour la fin de cette année.

Le milan et la Startack ?

Au même titre que l'hades, le milan accepte la Startrack. Nous avons créé un XBIOS qui est compatible avec celui du Falcon donc n'importe quel programme qui utilise les routines XBIOS devrait fonctionner correctement avec n'importe quelle carte son. A l'heure actuelle nous sommes en relation avec Soundpool et Softjee. Pour Cubase... c'est un peu plus compliqué. Il y a beaucoup de code spécifique Falcon dans le logiciel et Steinberg préfère attendre que le Milan devienne un succès... mais MR Steinberg est un fan Atari et nous a confirmé qu'il passe son temps perdu à adapter la version actuelle de Cubase audio sur Milan... c'est juste une question de temps !

Quel seront le clavier et la souris du milan ?

Un clavier PC Standard et une souris de type PS2 (PC).



Quel sera le boîtier du Milan ?

Nous avons utilisé un boîtier à l'esthétique aisément reconnaissable mais il sera possible de monter une carte mère de Milan dans n'importe quel boîtier PC.

Sera-t-il possible d'acheter uniquement la carte mère nue ?

Seuls les revendeurs officiels seront pourvus de carte mères nues. Il faudra leur demander pour en obtenir une.

Pour qui destinez-vous le Milan, des utilisateurs PC bas de gamme, des utilisateurs Ataristes haut de gamme ?

Pourquoi "PC bas de gamme" ? Nous avons fait un test : une rotation d'image JPG sur un Milan à 25 mHZ est 8 fois plus rapide que sur un Falcon et le Falcon est exactement aussi rapide qu'un Power PC 200 avec Adobe Photoshop dans la même opération... beaucoup de gens vont être surpris de la puissance de la combinaison Milan, TOS et soft "clean" Atari.

Pour ceux qui voudraient acheter la version 060 du Milan, faut-il attendre une nouvelle carte mère ou la carte mère actuelle est déjà équipée pour ?

Le 060 sera sur carte fille et sera optionnel. Vous pouvez donc acheter un Milan 040 et l'améliorer en 060 par la suite.

Allez-vous développer votre propre carte sonore ?

Stephan Wilhem prévoit de développer une version allégée de la Startrack donc nous n'avons pas besoin d'en créer une nouvelle.

Le Milan a-t-il de la ST RAM ou de la TT RAM ? Quelle est sa capacité maximale ? Quel type de mémoire, Standard 72 pin, EDO ou SDRAM ?

Le Milan possède les deux mais il n'y a pas de différence de temps d'accès entre les deux. Le Milan pourra avoir jusqu'à 512 Mo de RAM en EDO uniquement.

La mise à jour du système d'exploitation du milan est-elle facilement réalisable ?

Oui, juste n lançant un programme depuis une disquette.

Qu'en est-il du futur ? Avez-vous la puissance financière pour développer une nouvelle machine ?

Nous avons la puissance pour développer un nouveau système d'exploitation, nous avons la puissance pour créer un nouveau système hardware avec un nouveau Bios PCI, nous avons la puissance pour retravailler le système d'exploitation à volonté et nous avons la puissance pour créer un réseau de distribution de plus de 40 distributeurs... J'ai confiance en l'avenir.

Pourquoi un 68040 et pas un Power PC ? Il a un futur que le 680x0 n'a pas...

Nous utilisons un 68040 pour son coût très faible et pour sa compatibilité maximum avec les processeurs de la même famille. Le Power PC demanderai un nouveau système d'exploitation et de nouveau programmes et cela ne se fait pas en un jour. Regardez le marché Amiga. Je pense qu'il est préférable de soutenir la logithèque actuelle avant de se lancer, renforcé, dans un nouveau marché.

Nous sommes habitués au logo Atari lors du démarrage de la machine, quel sera celui du Milan ?

Le Milan aura son propre logo, il est visible sur internet http://www.milan.computer.de

Quels outils de développement fonctionnent avec le Milan ?

J'utilise Pure C et The Pure Debugger. Les deux fonctionnent correctement. Un outil de développement qui supporte les processeurs 68030 ou supérieur est généralement compatible.

J'ai lu que le Milan sera distribué avec un bundle de logiciels comme Papyrus 6 Home, Texel 2 Home etc. Cela veut-il dire que se ne sont pas des versions fonctionnelles ?

Les programmes seront des versions spéciales. Certaines fonctions essentiellement professionnelles seront retirées. La mise à jour sera possible.

Avez-vous pensé à distribuer des machines développeurs ?

Bien sur ! Nous avons expédié presque 10 machines développeur. Le résultat : driver pour ZIP Parallèle, driver pour 3Com Palm Pilot, bientôt graveur IDE et encore plus... Nous devons savoir si les machines développeur sont demandées pour un travail sérieux.

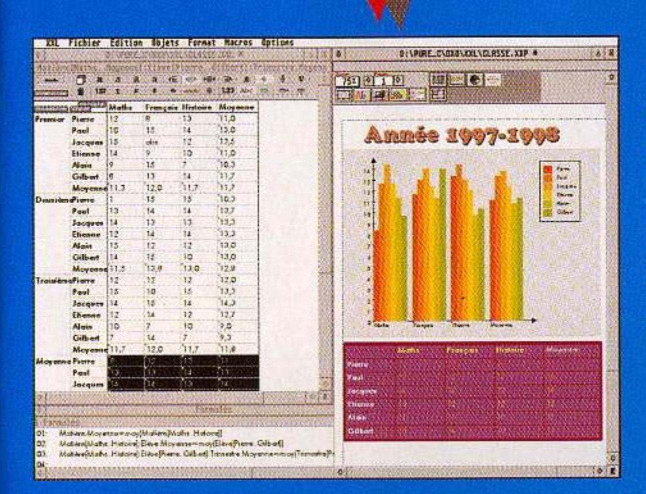




Le 1er tableur " 2 en 1 " ...

XXL N'A PAS ETE TESTE SUR DES ANIMAUX !!!

Jamais un logiciel n'aura fait ça à votre micro. Après une semaine de traitement, plus aucune trace de PC sur votre clavier:



- Un accès aisé aux néophytes, et pourtant des fonctions uniques.
- Un fort en calcul, mais aussi en présentation.
- Un prix Grand public, pour des fonctions de Pro.

FONCTIONNE SUR TOUS LES ATARI (1 MO MINI)
390 FF TTC

RENSEIGNEMENTS au 03-86-75-60-30 ou bien COMMANDE SUR PAPIER LIBRE (+30 F frais de port)

Internet sur Atari ?

WENSUITE II, NATURELLEMENT !

WebSpace
+ l' E-mail
+ Newsgroups
= WenSuite II

WenSuite II est le seul logiciel d'accès à l'Internet sur Atari, en Francais, qui dispose d'un service technique. Très complet, et très performant, c'est sans conteste la meilleure manière de se connecter. 2 à 5 X plus rapide que ses concurrents, et des fonctions uniques.
WenSuite II fonctionne sur tous les Atari (au minimum 1 Mo de mémoire, disque dur recommandé)

290 FF ttc Seulement









3/5, RUE DES VARENNES - 89160 LEZINNES

LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS

LES CAHIERS DE L'HADES

Au fil des semaines, la petite carte son P SOUND de Loïc SEBALD est devenu un véritable standard sur HADES en France.

Plusieurs de nos prestigieux développeurs ont adapté leurs programmes pour celle-ci, qu'ils possèdent un HADES ou non. La raison en est simple, la carte ne coûte que 150 F et fonctionne sur toute la gamme ATARI.

Si elle ne possède pas véritablement un intérêt sur les machines estampillées ATARI, du fait de sa qualité sonore de type SOUNDBLASTER 8 bit/STE, elle n'en reste pas moins un périphérique testable sur toutes les machines. Le travail de portage pour HADES devient alors beaucoup plus simple.

La carte était le point de départ du projet P SOUND et pour cause puisqu'elle venait combler un vide sur HADES. Depuis c'est le pilote qui est devenu l'élément le plus important puisque ce dernier se veut compatible avec d'autres types de cartes audio comme les SOUNDBLASTER et bientôt la STARTRACK. Cela n'empêche pas L. SEBALD de travailler actuellement à une carte P SOUND 16 bit (contre les 8 actuels).



Du coup son auteur contacte tous les développeurs faisant de "l'audio" sur ATARI afin de leur envoyer le kit de développement P SOUND. C'est ainsi que l'on peut déjà voir des versions de ANIPLAYER, M_PLAYER (et son QUICKTIME VR), NA TRAKER, reconnaissant P SOUND. On murmure d'ailleurs que START IT/VIEW IT pourrait être prochainement compatible P SOUND.

On peut par ailleurs trouver des applications dédiées comme EB SOUND d'Emmanuel BARANGER ou la mini démo P SOUND de LASERFORCE.

Par ailleurs Loïc SEBALD met bien évidemment tous ses projets à la sauce "P SOUND" comme en témoigne la démo présente sur la disquette HADES du mois. Celle-ci tourne en 640 * 400 32 K minimum, mais comme la moins performante des cartes vidéo pour HADES (ET 4000 1 Mo) possède au moins ce mode, cela ne pose pas de problème pour quelque HADES que ce soit et en plus cela tourne sur FALCON avec moniteur RVB (et certainement TT avec carte graphique).

EB SOUND

EB SOUND est "audioliseur" (pour ne pas dire "visualiseur") de son pour P SOUND. Vous chargez un son, l'écoutez à la fréquence voulue et le rejouez bouclé ou non. Une fenêtre vous affiche le dessin de l'onde sonore et vous pouvez rééchantillonner votre son à la fréquence désirée. Le programme vous donne également des infos sur votre échantillon et sur votre machine.

L'interface est dans la plus pure lignée EB MODEL ce qui est somme toute, fort logique.

Sympa non ?

MON HADES N'IMPRIME PAS SOUS N.AES

Effectivement il lui faut un petit programme en AUTO et qui s'intitule IRPRN.

MA CARTE GRAPHIQUE NE MARCHE PLUS

Plusieurs utilisateurs de cartes graphiques nous ont appelé pour nous signaler un problème de déformation d'écran, notamment au démarrage de la machine. Au bout d'un moment nous nous sommes rendu compte que le problème venait dans la plupart des cas du simple fait que l'HADES était installé à côté de l'écran. Le champ magnétique entre le transformateur et l'écran est tel qu'il faut impérativement éloigner l'HADES d'au moins 50 cm de l'écran pour ne pas avoir cet inconvénient.

APPEL AUX PROGRAMMEURS

Cet appel ne concerne pas que l'HADES, mais comme il se prêente surtout sur ce dernier je le lance ici.

Avec N.AES, on peut installer autant d'accessoires que voulu ce qui est génial lorsque l'on possède beaucoup de mémoire.

Le problème est que personne, à ma connaissance, n'utilise sa machine qu'avec N.AES pour des raisons de programmes réfractaires au multitâches en autres.

Pour cela, il faut utiliser un utilitaire de boot afin de pouvoir choisir ses configurations de boot (N.AES, TOS, MAGIC....). X BOOT est depuis longtemps dépassé part des petits bijoux comme STOMP, ou MENU 6, mais ceux-ci ne tournent que sur FALCON. Le seul qui tourne sur HADES reste donc le fameux X BOOT avec sa limite des six accessoires.

Alors si quelqu'un pouvait adapter son programme de boot ou en créer ne se limitant pas à ces six accessoires et tournant sur HADES, ce serait vraiment géant.

A moins que cela n'existe déjà auquel cas, je vous serais très reconnaissant de me le signaler.

Godefroy de MAUPEOU
fdmilieu@wanadoo.fr

la fête de la musique c'est maintenant chez
LA TERRE DU MILIEU

3300 F

2595 F

2690 F

990 F

5680 F

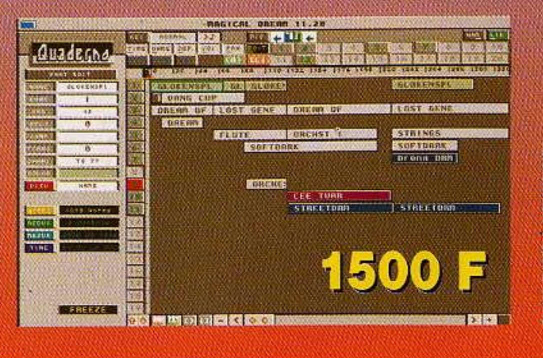
tous ces produits sont disponibles dans les établissements LA TERRE DU MILIEU

- PARIS :	43, rue Amelot 75011	tél. 01 40 21 13 67
- CHAMONIX :	216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES	tél. 04 50 54 59 41
- VENTE PAR CORRESPONDANCE :	43, rue Amelot 75011 PARIS	tél. 01 40 21 13 69

CUBASE AUDIO + JAM 8	5290 F
CUBASE AUDIO + JAM PRO 2 IN 8 OUT	6990 F
CUBASE AUDIO + JAM PRO 8 IN 8OUT	7790 F
CUBASE AUDIO + FAD 2 IN 2 OUT	4790 F
CUBASE AUDIO + FAD 8 OUT	4990 F
CUBASE AUDIO + FAD 2 IN 8 OUT	5290 F
CUBASE SCORE + XPAND	2850 F
CUBASE SCORE + éditeur au choix dans la liste	2850 F
CUBASE SCORE + QUADERNO FALCON	3500 F
CUBASE SCORE + DIGITAL HOME STUDIO	3300 F

LES EDITEURS PROPOSÉS DANS CETTE PUBLICITE NE TOURNENT QUE SUR ST EN HAUTE RESOLUTION





TARIFS SUJETS À MODIFICATION. PRIX EMPORTÉS. PORT EN SUS POUR VPC.

ET VOUS DANS TOUS ÇA ?

Afin de mieux cerner votre attente et d'optimiser les coûts de fabrications du magazine, nous avons besoin de connaître vos desiderata. C'est pourquoi nous réalisons cette enquête aujourd'hui.

Votre réponse est absolument primordiale. Avec un fort taux de retour nous pouvons réaliser un magazine au mieux et surtout assurer sa pérennité.

Profitez de l'envoi LIBRE REPONSE de la disquette du mois pour y insérer votre formulaire dûment rempli, comme cela, l'envoi ne vous coûtera rien.

Pour vous motiver d'avantage, nous offrons cinq abonnements gratuits par tirage au sort le 31 juillet prochain.* avec un bulletin mensuel intermédiaire spécial abonnés

Godefroy de MAUPEOU

ACHAT MAGAZINE

Lisez-vous ST MAGAZINE
- ☐ tous les mois
- ☐ régulièrement
- ☐ de temps à autre

Dans les deux derniers cas pourquoi ne l'achetez-vous pas chaque mois
- ☐ son prix
- ☐ son contenu rédactionnel
- ☐ parle pas assez de mon modèle d'ordinateur
- ☐ sa disquette
- ☐ autres
  - ☐ précisez pourquoi :

Connaissez-vous des personnes qui n'achètent plus ou plus régulièrement ST MAGAZINE
☐ oui ☐ non
si oui, savez pourquoi ? :

Si ST MAGAZINE consacrait un cahier dédié à votre machine avec un nombre de pages minimums (ex. 4 pages spéciales ST), l'achèteriez chaque mois ?
☐ oui ☐ non

Pourquoi achetez-vous ST MAGAZINE ?
- ☐ pour son contenu rédactionnel
- ☐ pour la disquette
- ☐ autre
  - ☐ précisez :

Vous est-il arrivé de ne pas acheter ST MAGAZINE au profit d'un autre journal
oui non
☐ ☐
Si oui lequel ? :

Pourquoi ? :

FORMULE

Si ST MAGAZINE venait à changer de formule pour des raisons économiques, notez quelle serait pour vous la solution préférable (en ordre décroissant) :
Cochez également les solutions qui aboutiraient à ce que vous n'achetiez plus le magazine.

- ☐ uniquement sur abonnement : ....
- ☐ bimestriel : ....
- ☐ suppression de la disquette : ....
- ☐ augmentation du prix : .....
- ☐ réduction de la pagination : .....
- ☐ passage en noir et blanc : .....

Dans le cas d'un passage en bimestriel, vous abonneriez-vous :
- ☐ dans la même formule
- ☐ avec un bulletin mensuel intermédiaire spécial abonnés

CONTENU MAGAZINE

Lisez-vous :

oui	non	
☐	☐	éditorial
☐	☐	sommaire
☐	☐	index annonceurs
☐	☐	actualités
☐	☐	pages disquette
☐	☐	l'évolution d'Evolution
☐	☐	les cahiers de l'HADES
☐	☐	les nouvelles du front
☐	☐	dossiers divers
☐	☐	cahier musique
☐	☐	cahier graphisme
☐	☐	cahier PAO
☐	☐	cahier bureautique
☐	☐	cahier démos
☐	☐	cahier programmation
☐	☐	cahier pratique
☐	☐	cahier communication
☐	☐	cahier sharewares
☐	☐	cahier périphérique
☐	☐	cahier utilitaires
☐	☐	cahier multimédia
☐	☐	cahier loisirs
☐	☐	revue de presse
☐	☐	petites annonces
☐	☐	publicités

Qu'aimeriez vous voir dans ST MAGAZINE :

Quelle est, selon vous, la principale qualité de ST MAGAZINE ?

Quelle est, selon vous, son principal défaut ?

DISQUETTE

La disparition de la disquette mise sous film au profit des deux disquettes envoyées par la poste est-elle pour vous :
- ☐ un plus
- ☐ un moins

Etes-vous satisfait du choix du contenu des disquettes ?

oui	non	
☐	☐	disquette principale
☐	☐	deuxième disquette

Qu'aimeriez-vous y trouver ? :



VOUS

Quelle profession exercez-vous ?

Utilisez-vous de l'ATARI dans votre profession, Si oui à quel poste ?

Quels sont vos loisirs ?

Quel age avez-vous ?

Sexe :
masculin féminin
☐ ☐

Depuis quand lisez-vous ST MAGAZINE ?

Quelle est votre configuration ?

Avez-vous une console
☐ oui ☐ non
Si oui Laquelle

Projetez-vous d'acheter un compatible ATARI :
- ☐ MILAN
- ☐ HADES 40
- ☐ HADES 60

D'ici combien de temps ?

Quel est, pour vous, le prix idéal pour une machine compatible ATARI ?

Pensez-vous qu'elle doit être avant tout :
- ☐ puissante
- ☐ pas chère

Achetez-vous du matériel et des logiciels pour votre ATARI ?
- ☐ tous les mois
- ☐ tous les trimestres
- ☐ tous les ans
- ☐ irrégulièrement

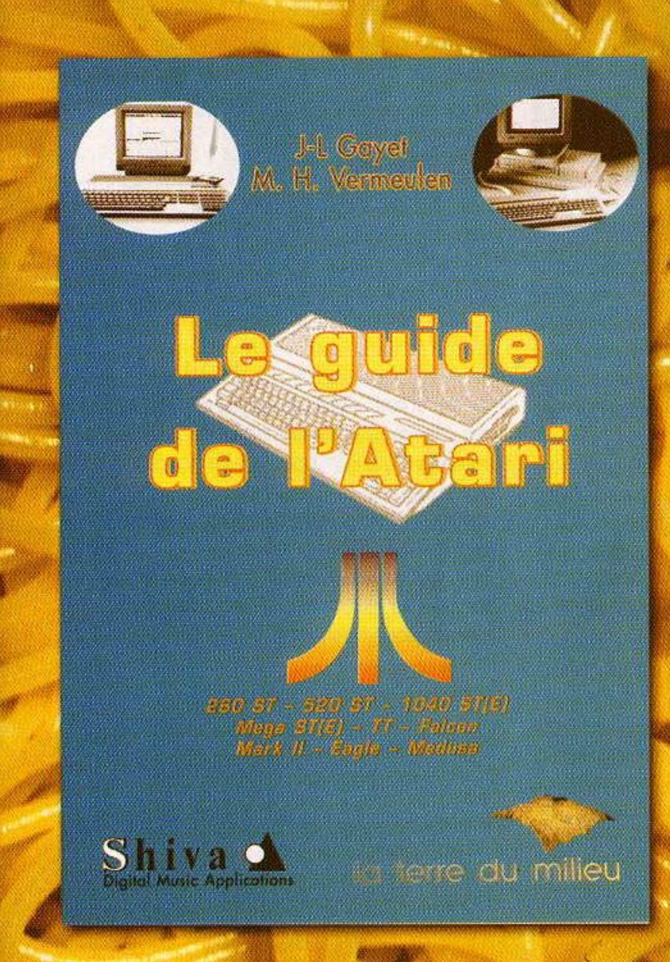
Quel est votre portefeuille annuel dédié à votre ATARI ? :

Avez-vous un autre ordinateur que votre ATARI, lequel ?

Pourquoi êtes vous sur ATARI ?

Recopiez , photocopiez ou découper ce bon et renvoyez le à l'adresse suivante :
LA TERRE DU MILIEU
216, rue de l'Essert
74310 LES HOUCHES
ou intégrez-le à l'enveloppe libre réponse des disquettes du mois.

Si vous désirez participer au tirage au sort indiquez-nous vos coordonnées :
nom
prénom
adresse
code postal ville
pays







MEUUUUUUUUUUH

Après deux mois d'attente, les logiciels ELECTRONIC COW devraient arriver en France pour fin Juin et en français s'il vous plait

GdM



PRETTY

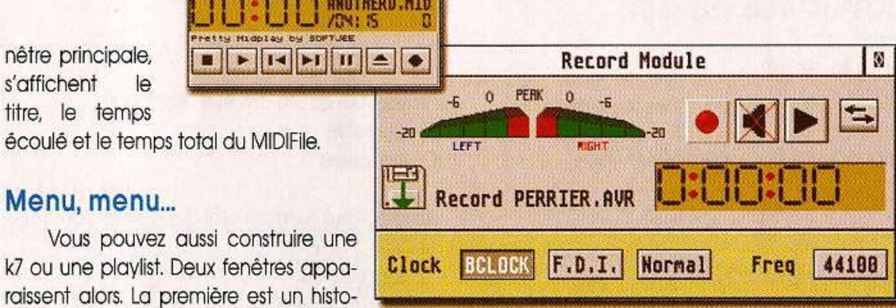
West Side Story
I Am Pretty, Oh So Pretty

Voici un nouveau programme signé Softjee qui semble décidément être très actif sur la scène Atari. Il s'agit d'un player de MIDIFiles, mais pas seulement... sa conception modulaire étonne et laisse présager de fort bonnes choses.

Faite pour votre Falcon, voici une suite logicielle dont les premiers modules (enregistrement et Grid Edit), nous ont été livrés avec le moteur principal Pretty MIDIPLAY.

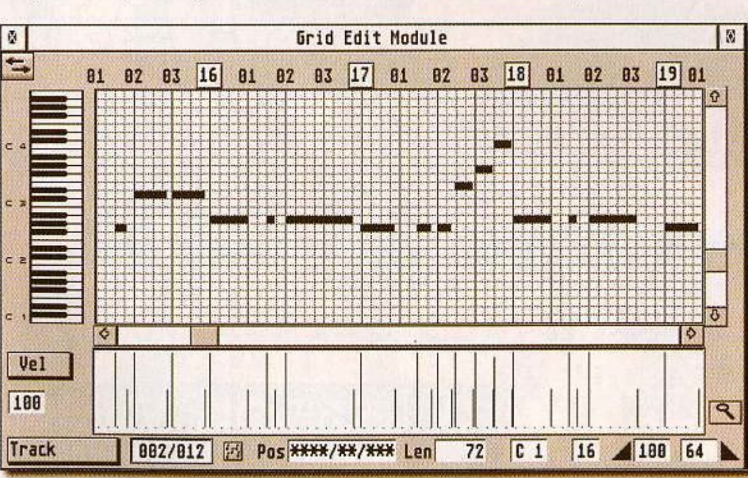
Présentation

L'écran principal se présente comme un player CD avec les commandes de chargement, de lecture, avance au prochain et retour au précédent titre, pause, eject ainsi qu'une icône pour les menus déroulants. Bien entendu, il est possible de jouer un quelconque fichier MIDI. Dans la fenêtre principale, s'affichent le titre, le temps écoulé et le temps total du MIDIFile.



Menu, menu...

Vous pouvez aussi construire une k7 ou une playlist. Deux fenêtres apparaissent alors. La première est un historique des fichiers MIDI joués depuis l'ouverture du logiciel et la deuxième la playlist construite. Les deux sont interactifs grâce au bouton de transfert et permettent d'entendre en direct les fichiers en cliquant dessus. Une intelligente fonction de Swap permet d'échanger l'ordre de deux fichiers. Mais que serait un "player" de MIDIFiles sans pouvoir régler les volumes, muter des pistes ou opérer des solos ? Tout est là et bien là ! L'auteur a même prévu que le bouton droit de la souris permette de bouger tous les volumes en même temps pour opérer un volume général.



Modules quand tu nous tiens.

Le premier module est le module enregistrement/écoute ! Vous avez bien lu ! Ce module autorise un enregistrement .AVR 16 bits stéréo de vos fichiers MIDIFiles ou leur écoute par l'audio du Falcon. Vous pouvez enregistrer le global de votre MIDIFile ou juste un instrument. Ce qui est bien pratique pour créer vos titres. Bien entendu, le module prévoit une horloge externe pour enregistrer en 44.1 kHz ou en 48 kHz en switchant BCLOCK, F.D.I. ou normal. A côté le bouton Fréquence permet de choisir celle-ci. Le module Grid Edit possède les fonctions habituelles et affiche les événements MIDI sous forme de Piano Roll. Deux ascenseurs permettent de se déplacer le long de la chanson et (ou) du clavier. Diverses options laissent choisir la piste, le contrôleur... D'autres modules sont prévus pour compléter cette belle suite logicielle.

En conclusion

Tout ceci fonctionne parfaitement et est bien agréable, simple et facile à utiliser. On aurait aimé quelques petites fonctions supplémen-



PlayList

History

001 ANOTHERD	005	009
002	006	010
003	007	011
004	008	012

Playlist — Name : ESSAI___

001 ANOTHERD	007 MONEYFOR	013
002 BRINGONI	008 SLEDGEHA	014
003 DOITFAYA	009 SUSSUDIO	015
004 DONTLOSE	010 UPTONGAL	016
005 HOPE_OFD	011 WAKOLIFE	017
006 EASYLOVE	012	018

Load PL | Save PL | SWAP | Del | Add | Exit

taires comme le timing des titres dans la playlist avec le temps total, un Fade In/Fade Out programmable pour passer d'un titre à l'autre. Mais comme il s'agit de la version 1.0 du programme et que Softjee fait évoluer ses programmes si ce n'est au jour près, c'est au moins au mois près...

Andy PERRIER

PRETTY

FALCON
Prix : 90 F
KEY EDIT + 200 F / RECORD AUDIO + 100 F
édité par SOFTJEE
en vente chez tous les revendeurs ou directement chez SOFTJEE

► la simplicité, l'efficacité, la présence d'un système modulaire et évolutif.

► manque le timing total sur la play list, et des Fade In/Fade Out.



DIGITAL pratique (2)

Bienvenue dans cette nouvelle édition de l'art et la manière d'utiliser son Digital Home Studio.

Je vais essayer de vous communiquer quelques trucs et astuces, ainsi que quelques principes qui vous permettront, espérons-le, de vous éclater un peu plus avec ce fabuleux logiciel !

Décoinçons-nous

Info : dans DHS vous pouvez utiliser plusieurs pistes (ça c'est un scoop). Ceux ayant déjà utilisé un autre séquenceur audionumérique ont parfois tendance de superposer différents sons sur la même piste (par exemple, une grosse caisse et une caisse claire alternées sur la piste 1). Avec DHS, il faut faire différemment sinon vos mix' seront impossibles et aboutiront à limiter votre expression musicale, car vous avez un sens de l'expression musicale, je n'en doute pas !

Cultivons-nous

Quelques principes de base :

Préférez le mode de sortie PANORAMIQUE au lieu de OLD STEREO. Ainsi chaque piste devient monophonique, donc reproduite à droite et à gauche. Cela vous évitera de mettre votre grosse caisse sur deux pistes pour l'avoir au centre. Alors là vous me dites : "Mais comment faire pour avoir des sons en stéréo ?".

Simple, mettez-vous en édition PANORAMIQUE. Pour cela allez sur la page principale et pressez CTRL+P. Vous avez à présent la table de mixage devant les yeux. Avant de continuer, sachez que vous pouvez revenir à la page d'édition des PATTERNs en re-pressant CTRL+P.

Prenez la piste 1. Ce qui nous intéresse, c'est la barre horizontale avec, à ses cotés, une valeur "00". Cela signifie que les sons de la piste 1 vont être joués à 0 degré. Autrement dit au centre de vos enceintes.

En déplaçant le potard de cette barre de gauche à droite, vous placez le son dans l'espace, le plus à droite étant +90 et le plus à gauche −90. Et voilà, vous allez pouvoir positionner n'importe quelle piste dans l'espace "gauche-droite".

Faire stéréo avec du mono fort

(1) Prenons un sample (instrument), par exemple un "CLAP", fourni sur la disquette "FALCON" STMAG. En mode EDIT, Posez ce CLAP (note DO ou C; touche ".") toutes les 8 lignes à partir de la position 4. Pour réaliser cette opération rapidement, utilisez la fonction JUMP : pressez CTRL+8 (pavé numérique), ainsi, chaque fois que vous posez une note, l'éditeur saute de 8 lignes, pressez CTRL+1 (pavé numérique) pour revenir à la normale.

(2) Recopiez la piste 1 sur la piste 2. Pour réaliser cette opération, mettez le curseur sur la piste 1, pressez SHIFT + F3 ; puis placez-le sur la piste 2 et pressez SHIFT + F4.

Si vous jouez le morceau, vous entendez un CLAP régulier en MONO (au centre). Mettons-le en STEREO.

(3) Faites apparaître la table de mixage (CTRL+P), puis mettez le panoramique (barre horizontale) de la piste 1 à −90 (à gauche), puis mettez la piste 2 à +90 (à droite).

(4) Refaites CTRL+P pour revenir à la PATTERN, positionnez le curseur sur la piste 2 et, dans le menu TOOL (en haut à droite), cliquez sur (−1/2). Ainsi, tous les CLAPS de la piste 2 sont un demi-ton en dessous de ceux de la piste 1.

Maintenant jouez le morceau (pressez PLAY ou ENTER du pavé numérique) en ô miracle, le CLAP est en stéréo.

(5) Pour mieux vous en rendre compte, vous pouvez affiner. Mettez sur la piste 3 un BOOM (fourni sur la disquette), toutes les 4 lignes à partir de la position 0 (faites un JUMP : CTRL+4 sur le pavé numérique) et laissez votre coeur apprécier le résultat.

En résumé, une des méthodes les plus simples pour faire d'un son MONO un son STEREO, c'est, soit de le mettre sur une piste dont le panoramique n'est pas au centre, soit de le mettre sur deux pistes avec des panoramiques opposés et de "dépitcher" une des deux pistes (décaler les notes en ton). La méthode présentée ici est valable pour tous les sons rythmiques et bruitages, mais elle ne s'applique pas aux instruments, qui ne supportent pas que l'on les désaccorde. Nous verrons donc la prochaine fois d'autre méthodes pour "stéréoriser" les sons.

C'est fini

Les prochaines fois également, des astuces simples pour créer une rythmique en quelques secondes (cela épate les copains et étonne les utilisateurs de CUBASE). Nous étudierons différentes rythmiques telles que Funk, Disco, Reggae, Techno, House, etc.

Je vous encourage à m'écrire pour me poser vos questions, même si elles ne concernent pas directement cet article, enfin, il faut quand même qu'elles concernent DHS ou Digital Tracker... En attendant, bon délire et n'hésitez pas à placer les panoramiques dans tous les sens.

Cédric ANDREU





LIVE MACHINE 2

S'il y a bien un domaine où le monde "ATARIEN" continue d'évoluer c'est bien celui de la musique. Nous le devons à de petites sociétés très dynamiques comme Soundpool, Studio Capitale, Line Audio... En dehors d'elles, il existe des développeurs indépendants dont le travail et la créativité contribuent ardemment à la survie d'Atari. Je voudrais parler ici de la microsociété SOFTJEE (si j'emploie le terme de "micro-société", c'est que derrière SOFTJEE se cache une seule et même personne : Emmanuel Jaccard) dont la production de softs dédiés à la musique est impressionnante (vu les moyens dont elle dispose).

En un an, Emmanuel JACCARD nous a concocté x nouveaux logiciels musicaux : Expand, Midplay, Pretty, Samy, Trigger, Digital Home Studio, Audiomid... et Live Machine. Si je prends la plume aujourd'hui, c'est pour vous parler de Live Machine dont une nouvelle version vient d'arriver.

Pour ceux qui auraient loupés ou mal compris le premier épisode, voici une présentation de cet excellent programme, suivie des nouveautés de la seconde version. Rappelons que ce programme a déjà été chroniqué dans ces pages, il y a quelques mois.

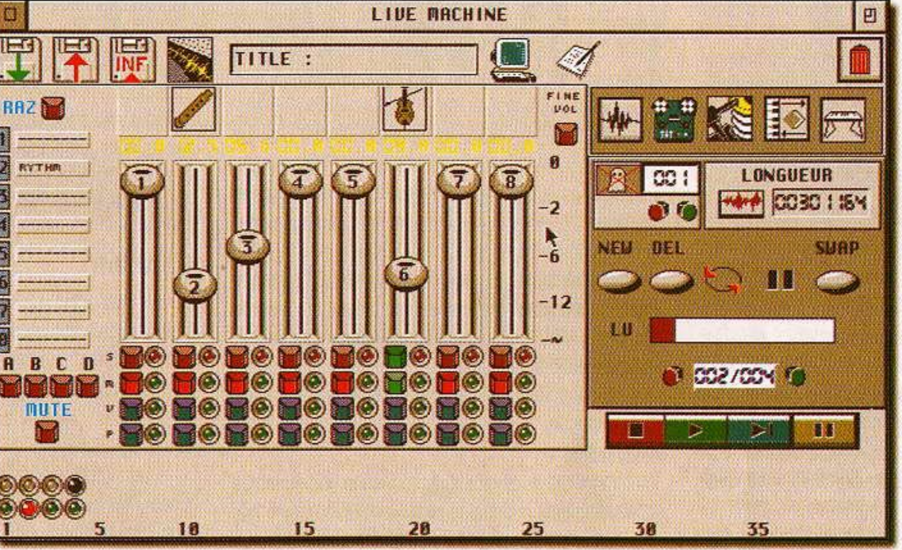
Rappel

Live Machine est un séquenceur audio d'un concept unique.

Il a été créé essentiellement pour une utilisation en concert (il va s'en dire que vous pouvez l'utiliser chez vous, de manière plus conventionnelle tout en profitant de ses caractéristiques uniques).

C'est actuellement le seul séquenceur audio (toutes machines confondues) dont vous pouvez contrôler la lecture en temps réel, je m'explique :

Pour créer un morceau, vous disposez de huit pistes sur lesquelles vous pouvez placer des fichiers audio.



Le morceau est divisé en "pas" (passages) sur lesquels vous pouvez importer (pour chaque "pas") jusqu'à 8 fichiers audio. Chaque pas peut être bouclé ou s'enchaîner directement avec le suivant. Si vous avez programmé un pas en boucle, l'enchaînement suivant s'effectuera lors de la réception d'un message Midi (défini par l'utilisateur) ou bien par l'intermédiaire du clavier Falcon. Chaque "pas" possède un mixage de 8 pistes et des panoramiques.

Faute de temps et de place, je ne peux vous décrire toutes les fonctions dans cet article, je vais donc maintenant vous parler des nouvelles fonctions de Live Machine.

Les nouveautés

Comme vous pouvez le constater sur les photos, l'interface a été totalement réécrite. (pour votre plus grand plaisir)

Deux nouvelles fonctions importantes ont été implantées :

Sur chaque "pas", en plus des 8 potards de volume sont venus s'ajouter 8 courbes graphiques à 5 points pour un mixage dynamique. C'est-à-dire que le volume se fixe en fonction du temps et de la courbe dessinée au lieu d'être fixe tout au long du pas. Tout ceci en temps réel bien entendu vous permettant de faire Fade et divers effets variés.

Sur le même modèle que les 8 courbes de volume, on trouve aussi 8 courbes panoramiques permettant de déplacer chaque piste de gauche à droite.

La aussi, la panoramique n'est plus "fixe" mais dynamique et suit la courbe dessinée par vous-même avec la souris.

De plus, la fonction de multi-sélection permet de voir en même temps les 8 courbes de volume ou de panoramique. Idéal pour réaliser



un bon mixage. Bien entendu, le potard de mixage influe sur les courbes de volumes temps-réels et la courbe est proportionnelle à celui-ci.

J'insiste sur le fait que ces 2 nouvelles fonctions travaillent en temps réel. Il va s'en dire que les 8 courbes panoramiques sont actives si et seulement si vous êtes en mode 2 sorties. Il existe d'autres nouvelles fonctions que vous découvrirez comme le mixage général avec le bouton droit de la souris (les 8 potards bougent proportionnellement)

Rappelons que Live Machine est livré avec l'éditeur SAMY qui ne cesse d'évoluer lui aussi.

La nouvelle version de SAMY (qui pourra s'acheter séparément) fera sûrement l'objet d'un prochain article.

Terminons

Pour terminer, revenons un instant sur Live Machine et son évolution (en attendant la version 3) :

– Des essais ont été réalisés pour faire tourner ensemble Pretty et Live Machine, midi + audio !!!

– Suppression de la sauvegarde en K7.

– Et le scoop, il semblerait que SOFTJEE nous prépare aussi un nouveau séquenceur midi, à suivre...

Je finis par un coup de gueule : les softs musicaux évoluent mais les programmeurs sont de plus en plus limités par la puissance du FALCON ; à quand une carte DSP supplémentaire (pour rajouter des effets temps réels par exemple). Soundpool, Line Audio, électronicien ; au boulot et vite !

LIVE MACHINE

FALCON
Prix : 390 F

édité par SOFTJEE
en vente chez tous les revendeurs ou directement chez SOFTJEE

► aucun équivalent, interface

► ???

Franck FERRERE



AUDIO MASTER pratique

AUDIO MASTER est un programme fabuleux, mais qui possède un gros défaut : une doc pas claire et de surcroît en anglais. Cette doc n'explicite d'ailleurs pas certaines fonctions cachées comme la gestion du 44.1 KHz avec un CAC (et pas un boîtier SPDIF).

C'est pourquoi, nous attaquons aujourd'hui une prise en mains de ce programme essentiel à notre univers.

UNE HISTOIRE VIRTUELLE

Avant tout, une petite mise au point s'impose. AUDIOMASTER fonctionne en mode virtuel. C'est-à-dire que tout ce que vous allez modifier dans AUDIOMASTER sur votre morceau ne sera que simulé tant que nous n'aurez pas donné "l'ordre" de rendre effectives ces modifications audio et encore, dans ce cas, un nouveau morceau sera créé ce qui veut dire en clair que votre morceau original ne sera jamais retouché par AUDIOMASTER qui ne travaillera qu'en simulation ou sur des copies. Cela va certes prendre de la place disque, mais du coup vous pourrez manipuler et remanipuler dans tous les sens vos morceaux sans aucun risque d'altération de ceux-ci et avec la possibilité permanente de retourner en arrière quand bon vous semble.

Passé la compréhension de ce principe, on peut enfin commencer.

ON COMMENCE

Il y a deux versions d'AUDIOMASTER. Une s'intitule CUTTER.PRG et l'autre CUTTERNP.PRG. La première est la version pour FALCON sans coprocesseur arithmétique et la seconde pour les heureux possesseurs de ce processeur au rendement plus que significatif. Lancez la bonne version. Si vous ne savez pas si vous possédez un coprocesseur, lancez la version NP. Si vous revenez au bureau illico, c'est que vous n'en avez pas. Dans le cas contraire, c'est bingo !

Pour commencer un mastering dans AUDIO MASTER, il faut tout d'abord créer une nouvelle session. Pour cela allons dans le menu FILE et cliquons sur NEW SESSION. Une boîte de dialogue s'ouvre alors. Il faut donner un nom à la nouvelle session ainsi qu'un chemin pour celle-ci. Pour cela cliquez sur sur la lettre proposée (C par défaut) jusqu'à la bonne partition. Je vous déconseille fortement la partition C car, en cas de plantage, il y a aura du dégât sur celle-ci. Cela m'est déjà arrivé plusieurs fois, le plus souvent en cliquant sur cet item puis sur OK par erreur. Faites donc très attention lors de vos manipulations à ne pas créer de pistes en C par inadvertance.

Vous avez ensuite deux solutions : soit enregistrer directement dans AUDIOMASTER via les entrées audio ou le port DSP (SPDIF, ADAT, JAM), soit utiliser des fichiers AIF ou AVR déjà réalisés dans un autre logiciel audio.

Dans les deux cas, il faut déterminer la fréquence d'échantillonnage. Pour cela il existe un bouton intitulé SAMPLE RATE. En cliquant dessus, vous voyez apparaître une liste de fréquences selon que vous ayez une horloge externe ou non. Dans le cas d'une horloge non SPDIF, c'est plus retors. Il faut cliquer sur le bouton en ayant appuyé sur la touche à droite du P sur votre clavier. Si vous n'avez pas de préférence ou d'obligation, je vous conseille le 44.1 KHZ car c'est la norme du cd audio donc la plus utilisée.

Pour "rentrer" le morceau dans AUDIOMASTER, utilisez les boutons de type magnéto dans le cas de l'enregistrement direct et l'item IMPORT AUDIO FILE du menu FILE dans le cas d'un morceau déjà enregistré auparavant. Les morceaux peuvent s'ajouter à la file grâce aux fonctions RECORD NEXT ou IMPORT AUDIO FILE en fonction ADD.

Une fois le morceau chargé, Il faut calculer l'image de celui-ci (les fameuses ondes de visualisation). Allez dans le menu SPECIAL et cliquez sur CREATE OVERVIEW. Selon que vous ayez un coprocesseur arithmétique ou non dans votre FALCON et selon la durée du morceau, l'image se calculera plus ou moins rapidement.

MARQUEURS

Votre bande son est donc installée avec son image dans la bande grise en bas. Si vous



avez chargé plusieurs morceaux d'affilés, vous n'aurez qu'une seule image regroupant tous ces morceaux. Cliquez sur le bouton MARK (entre CUEL et CUE). Vous vous retrouvez alors dans la page d'édition des marqueurs.

Qu'est-ce qu'un marqueur ? Tout simplement un pointeur que l'on va placer dans le morceau pour indiquer un endroit ayant un rôle à jouer dans le montage : le début ou la fin d'un morceau, une partie à retravailler ...

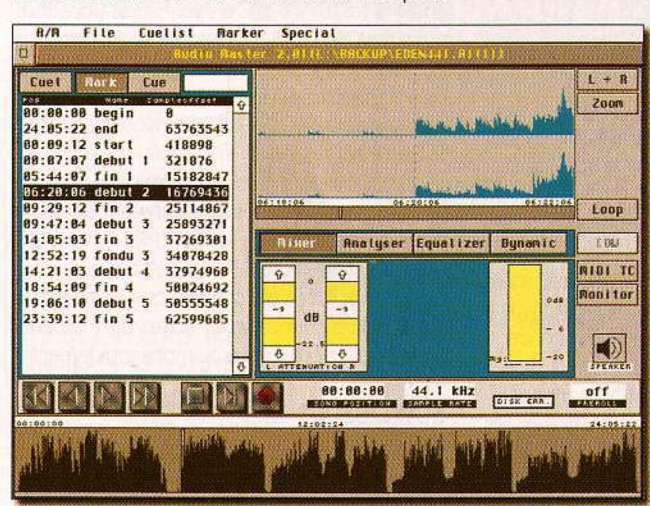
Une fois ces marqueurs posés on pourra aller dans la cue liste indiquer dans quel ordre ainsi qu'à partir et jusqu'à quels marqueurs on devra jouer le morceau.

Plaçons donc ces marqueurs. Le premier marqueur à placer est déjà rentré dans la liste sous le nom START. Commencez par placer à la souris votre curseur à l'endroit désiré sur l'image du bas. Vous allez ainsi approcher l'endroit ou placer le curseur. Allez maintenant dans la fenêtre du haut et affinez ce placement en déplaçant la barre de placement sur l'échantillon. Vous pouvez écouter le son en temps réel afin d'avoir un placement le plus précis possible. Pour plus de précision visuelle, vous pouvez paramétrer le niveau de zoom de la fenêtre du haut en cliquant sur le bouton ZOOM à droite de ladite fenêtre.

Il est également possible de placer les marqueurs à la volée en appuyant sur la touche Y durant la lecture du morceau.

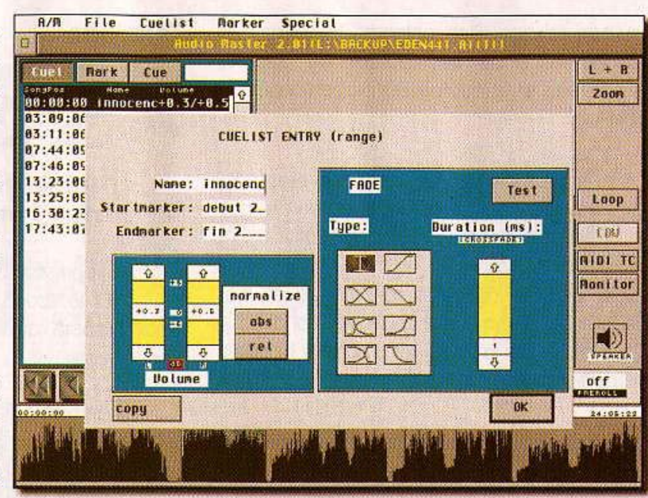
Avant de passer au prochain marqueur, nous allons quand même renommer celui-ci à notre convenance. Pour cela, il faut aller dans le menu MARKER et cliquer sur l'item EDIT MARKER. Une boîte s'ouvre alors permettant de renommer le marqueur et d'éditer sa position en données temporelles.

Passons au prochain marqueur. Toujours dans le menu MARKER, cliquez sur INSERT MAKER et donnez un nom à ce nouveau marqueur.



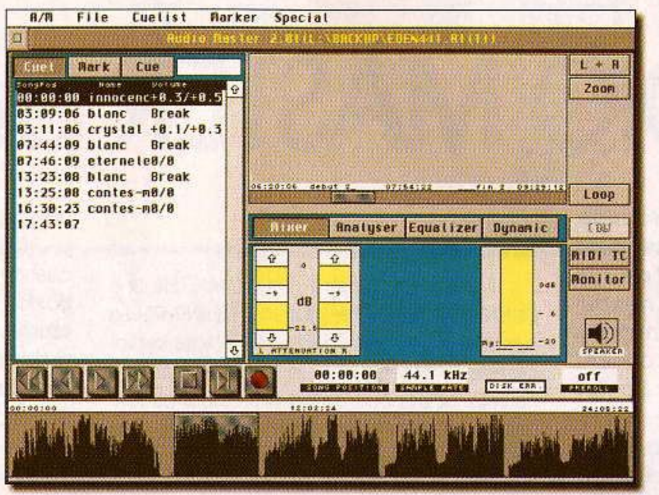
Placez-le tout comme le premier et répétez l'opération autant de fois que vous avez de marqueurs à placer.

Notez que si vous voulez faire un fondu, il faudra "marquer" également le point de départ du fondu.



CUE LIST

Tous vos marqueurs sont placés. Il faut maintenant les utiliser pour indiquer à AUDIO MASTER comment lire le morceau. Pour cela, nous allons créer ce qu'on appelle une "cue list". Il s'agit d'une liste indiquant l'ordre de lecture des passages du morceau, un peu comme une programmation de radio. Vous avez noté des tas de marqueurs et cette "cue List" va



les utiliser pour jouer le morceau du marqueur 1 jusqu'au 2 puis sauter directement au 3 pour aller jusqu'au 4 et ensuite faire un fondu entre le 3 et le 8 par exemple. C'est ainsi que l'on pratique le montage virtuel sous AUDIO MASTER.

Allons-y donc. Cliquez sur le bouton CUE à côté de celui intitulé MARK et que nous avons utilisé auparavant.

Cliquez sur la première ligne et allez dans le menu CUELIST à l'item EDIT ENTRY. Donnez un nom au passage (ex. SONG 1) et cliquez sur le champ STARTMARKER. La liste des marqueurs apparaît alors et il suffit de choisir celui par lequel doit commencer la lecture. Idem avec ENDMAKER où vous indiquerez où doit se terminer la lecture de ce premier tronçon. Il y a pas mal d'autres paramétrages, mais nous verrons dans un prochain chapitre à quoi ils correspondent.

Cliquez sur OK et lancez la lecture. Celle-ci débute à partir du premier marqueur et se termine au deuxième. Remarquez au niveau de l'image, que "l'espace" contenu dans la CUELIST apparaît dans un rectangle gris en relief qui vous permet immédiatement de vérifier si celui-ci est correct.

Supposons maintenant qu'il y ait un deuxième passage à rajouter pris dans la "bande" plus loin. Allez dans le menu CUELIST et cliquez sur l'item INSERT ENTRY. Procédez comme expliqué plus haut mais avec le nom et les coordonnées du deuxième passage.

Lancez la lecture. Celle-ci débute sur le premier passage et enchaîne immédiatement sur le deuxième pour s'arrêter à la fin de celui-ci.

ENTRE LES MORCEAUX

Il y a en fait trois possibilités. Soit vous collez les morceaux entre eux comme dans le paragraphe plus haut, soit vous insérez un blanc, soit vous effectuez un fondu enchaîné ou non. Nous verrons tout cela le mois prochain ainsi que beaucoup d'autres choses. AUDIOMASTER ne paie pas de mine au premier abord, mais il comporte tout ce qu'il faut pour faire un mastering professionnel. Même sans module additionnel, les possibilités sont suffisamment étendues pour que l'on s'y arrête.

Entraînez-vous, faites et défaites des montages et rendez-vous au mois prochain pour la suite de cette prise en mains.

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@wanadoo.fr



les EX YAMAHA



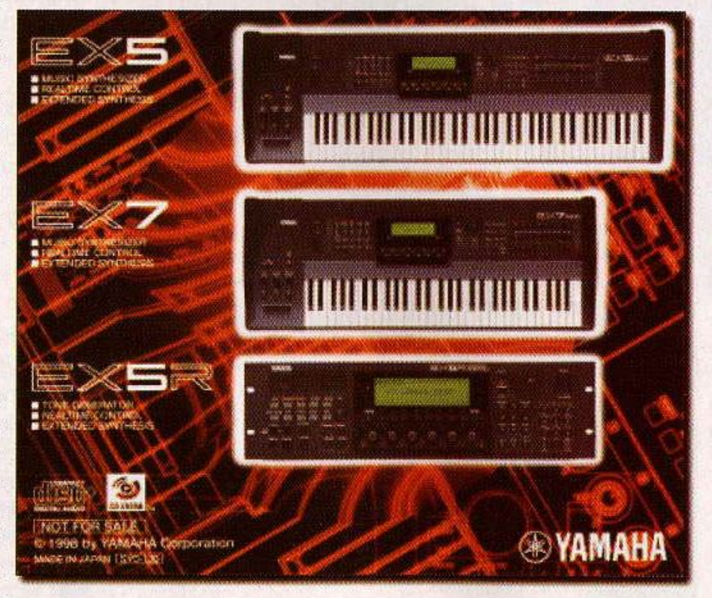
Second volet de notre découverte des instruments 98, après Roland, voici les instruments de prestige présentés par Yamaha.

Yamaha ce n'est pas que des motos, ou même des voitures, mais surtout des instruments de musique, car peu le savent, cette gigantesque multinationale fondée en 1887 par monsieur Torakusu Yamaha fabriquait au départ des pianos acoustiques. Aujourd'hui, l'entreprise japonaise emploie 11000 personnes à la construction de robots, de semi-conducteurs, d'équipement hi-fi. Sa plus grande réussite aura été probablement le DX7 en 1983 dont 160 000 exemplaires ont été vendus. Ce synthé mythique est toujours employé et on le trouve pour pas très cher sur le marché de l'occasion, de plus il est MIDI et donc compatible avec l'Atari. Yamaha toujours à la recherche du même succès avec de nouveaux instruments, a présenté à Los Angeles ses nouveaux modèles EX5, EX7 et EX5R qui est une version rack, donc sans clavier, ce que l'on appelle un expandeur que l'on peut piloter par MIDI è l'aide d'un ordinateur.

Des bêtes de course

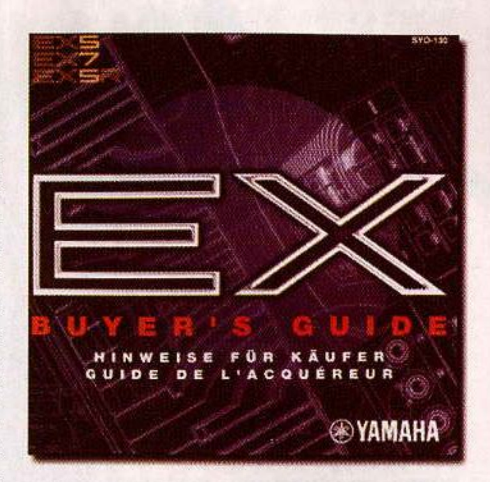
Cette nouvelle série d'instruments réunit visiblement tout ce qui existe de mieux en la matière, et Yamaha n'a pas lésiné sur la technologie pour contenter des musiciens de plus en plus exigeants. Pour commencer le système de synthèse en comprend quatre technologies novatrices dont la plus connue est l'AWM, ce sont les sons échantillonnés selon la technique Yamaha. Le rien d'étonnant, la société japonaise étant passée maître dans l'art du sample.

La synthèse VL par contre, fait appel à la modélisation physique, une méthode qui demande des processeurs extrêmement puissants pour imiter de façon très réaliste et expressive les instruments à vent, les percussions et certains instruments à cordes comme les violons. La troisième dite synthèse AN fait appel à des modèles physiques de type analogiques et servira à recréer les gros sons des synthés modulaires d'antan, des sonorités bien grasses, des nappes, des leads, c'est à dire des sons solos. Enfin la toute nouvelle synthèse FSDP, encore peu connue, couronne l'ensemble en faisant intervenir un mélange de synthèse AWM élémentaire imbriquée avec un processeur d'effet sophistiqué contrôlé par les paramètres de notes (la hauteur) et la vélocité avec laquelle elles ont été jouées. Ceci pour reproduire avec exactitude les variations sonores, fréquences, amplitude, liées aux instruments acoustiques ou électro acoustiques comme les guitares, le piano, les Fender, etc. Chacun de ces systèmes de génération sonore est intégré dans une structure permettant de combiner "quatre ondes", qui seront considérées comme les composantes fondamentales des sons des EX. Les combinaisons complexes de ces différentes générations sonores font de cet instrument un des plus puissant de l'année 98.



Les goodies

Au-delà de ces performances, les EX sont capables d'échantillonner, c'est-à-dire d'enregistrer des sons, des voix, qui pourront être déclenchés par chaque touche du clavier selon une configuration définie par l'utilisateur. L'instrument est aussi capable de s'échantillonner lui-même, ce qui permet de fabriquer d'autres sons à partir de ceux déjà fourni. Pour cela, 1 Mo de mémoire d'ondes est fourni, extensible jusqu'à 65 Mo par barrettes Simm. Huit méga octets de mémoire flash peuvent être installés, les sons seront sauvegardés sur disquettes, mais aussi sur disque dur ou amovible grâce à l'interface SCSI (qui est fournie en option). Les fichiers au format WAV ou AIFF peuvent être chargés, ce qui ouvre la porte à la récupération d'un nombre incalculable de sons que vous découvrirez sur l'Internet ou sur les CD de samples. Contrôles en temps réel, contrôleur à ruban comme dans les vieux Moog, modification des filtres par bouton rotatif (on pense très fort è la techno), de nombreux effets, arpégiateur et séquenceur seize pistes complètent un arsenal de fonction qui fait des EX Yamaha les synthétiseurs de pointe de l'année. Pour permettre è tous de les découvrir en musique, Yamaha a eu la bonne idée de proposer gratuitement un CD Audio/CD Rom (PC & Mac) contenant 36 morceaux de démo, plus un ensemble de documentation en français au format PDF qu'il vous sera peut-être possible de lire grâce à un utilitaire de lecture récent existant pour les ordinateurs Atari. (ST Mag s'en fera certainement l'écho). Pour apprécier les EX chez vous, il vous suffit donc de demander par écrit le CD "EX-GUIDE de l'acquéreur" à Yamaha Musique France Division Professionnelle, BP 70, 77312, Marne la Vallée Cedex 2



Alain MANGENOT





Beaucoup d'entre-vous ont acheté STARCALL et se retrouvent avec le problème suivant : Lorsqu'ils reçoivent un appel modem, le système de BBS se met automatiquement en marche.

Pour pallier à cela, il existe une solution très simple : il suffit de renommer STARBOX.PRG et STARPOINT.PRG en STARBOX.PRX et STARPOINT.PRX.

On se retrouve alors avec un terminal classique.

GdM



DRACONIS

Nous vous avions parlé depuis peu d'un package INTERNET dont le "browser" s'intitule ADAMAS. Le titre complet du "browser" est d'ailleurs THE LIGHT OF ADAMAS, mais nous dirons ADAMAS pour aller plus vite.

Ce package fait partie des logiciels livrés avec le MILAN outre Rhin. C'est d'ailleurs assez étonnant au vu du fait que le pack WWW incluant CAB, le "browser" le plus abouti sur ATARI, est de la même patrie donc sans barrière de la langue.

Qu'a donc le pack ADAMAS de plus que CAB ?

NET ? MINT NET !

En fait la grande particularité d'ADAMAS est d'être ce qu'on appelle un client MINT NET. C'est à dire qu'il peut se connecter au web par le biais de MINT NET qui est le système réseau de MINT. MINT est le moteur de N.AES, qui est le système multitâche du MILAN.

Vous avez tout compris. Le MILAN est livré avec un système avec lequel ADAMAS peut se connecter directement ce qui ne sera pas le cas de CAB. CAB passera par STING ou STIK pour pouvoir accéder au net.

On aura également le droit de penser que la politique habituelle d'APPLICATIONS SYSTEME HEIDELBERG (des licences très chères) a fait que CAB n'a pu être mis en bundle dans des conditions financièrement envisageables.

ADAMAS est livré avec un logiciel de connexion indépendant de MINT NET, DRACONIS, qui permet de se connecter au net sans N.AES et donc sur tous les ATARI.

Notez au passage qu'il est possible de se connecter au net via MINT NET sans ADAMAS. Il existe d'autres programmes dont Pascal NOWAK devrait vous parler sous cette rubrique d'ici peu.

ADAMAS

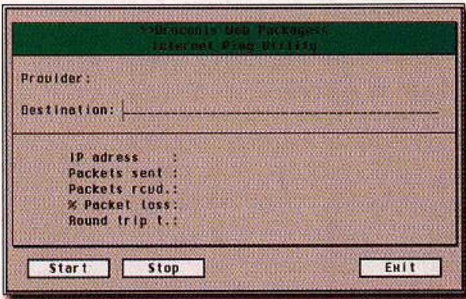
Un "browser" de plus donc. Cela en fait sept tournant sur ATARI si je ne m'abuse (les plus connus étant CAB, WENSUITE, CHIMERA et OASIS). Quels sont ses avantages ?

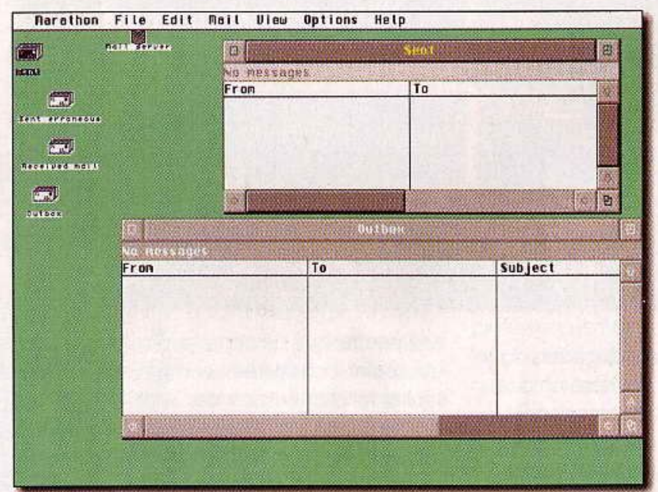
ADAMAS permet une lecture rapide des pages web de par son principe de calculer les images tout en laissant lire le texte comme NETSCAPE.

Par contre il est extrêmement lent si l'on tient compte du temps total d'affichage de la page. A titre indicatif l'affichage total d'une page HTML lambda (celle qui illustre l'article) sur un FALCON de base donne les résultats suivants :

ADAMAS : 105 secondes
CAB 2.5 : 70 secondes
WENSUITE 2 : 17 seconde

Même sur HADES 60, il rame, ce qui est un comble.





De plus l'affichage de cette page réalisée en language HTML respectant la norme donne un rendu à la fidélité impeccable sous CAB et WENSUITE mais pas sous ADAMAS. La norme HTML reconnue par ADAMAS est pourtant la 3.2 tout comme CAB (WENSUITE 2 fait aussi de la 3.2 mais de façon incomplète : pas de frames entres autres).

Il est à noter également que l'affichage sur carte graphique est assez catastrophique ce qui semble un handicap pour un logiciel qui doit être livré avec une machine équipée d'un affichage de ce type.



Gageons tout de même que le problème est résolu depuis cette version (datant d'Avril 98).

ADAMAS possède une gestion de cache particulière qui fait qu'il sera impossible de visualiser un site reçu dans ADAMAS avec un autre browser, ce qui est pourtant bien pratique pas exemple dans WENSUITE où l'on peut recharger des pages dans CAB 2.5 ultérieurement pour visualiser celles qui ne passent pas. Cette fonction permet également de pouvoir utiliser un script de page HTML afin de la retoucher ou d'en comprendre sa syntaxe. A défaut de pouvoir récupérer le site directement, une fonction d'export serait indispensable.

A l'inverse, il possède une fonction très sympa qui répertorie sous forme de tableau HTML toutes les images contenues dans le cache (mais pas les pages HTML). On peut donc en connaître le contenu bien qu'il soit inexploitable par la suite.

Les paramétrages du "browser" sont assez succincts. Malgré tout, on notera des innovations sur ATARI comme la gestion du son sans ajout de programme externe ainsi que la gestion de plusieurs "provider".

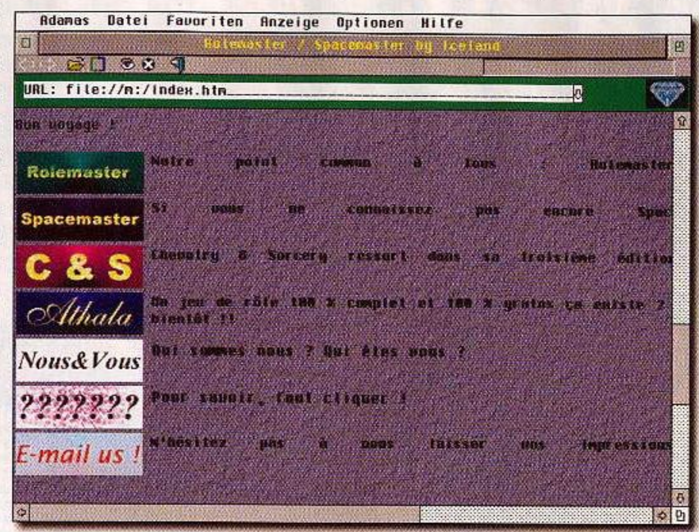
ALORS DOCTEUR ?

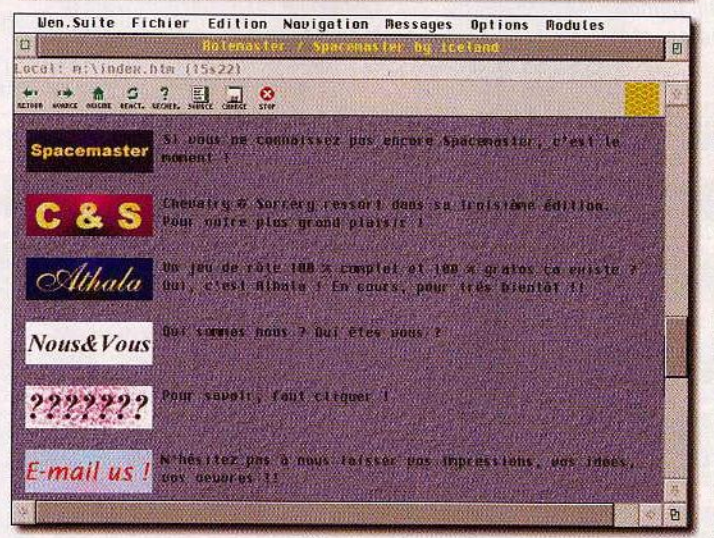
Difficile d'en dire plus pour le moment car ADAMAS n'en est qu'à ses débuts et, s'il fait le minimum, il n'en reste pas moins assez avare de possibilités. Je retiendrais donc simplement quatre choses pour le moment :

1) Il est à la fois rapide pour la lecture de texte et une véritable tortue pour l'affichage des images (tout comme NETSCAPE d'ailleurs). Comme le chargement des images ne bloque pas la lecture du texte, ce défaut est minimisé bien que la plupart du temps on ait lu toute la page alors qu'ADAMAS calcule encore les images et ce sur des pages simples. De plus sa fidélité n'est pas à toute épreuve. Imaginez alors sur des pages très graphiques...

On peut d'ailleurs se poser la question du choix pour le bundle MILAN. Ce ne sera pas à son avantage vis-à-vis de la concurrence. Comparer un PC à 200 MHz avec EXPLORER et un MILAN à 25/50 MHz avec ADAMAS ne va pas avantager ce dernier.

Quand on pense qu'un affichage sous WENSUITE donne des performances identiques





La différence d'affichage entre ADAMAS (le premier) et WENSUITE (le second). CAB donne un résultat identique à celui de WENSUITE. La page HTML a été créée sur PC avec une syntaxe HTML normalisée. L'affichage de WENSUITE et CAB est conforme à l'original.

entre un HADES 60 et ledit PENTIUM 200, ce temps d'affichage ne tenant à ce moment-là qu'au temps de chargement à partir du disque ou du site WEB, on se dit qu'il faudrait peut-être repenser ce choix :

CAB pour la puissance ou WENSUITE pour la rapidité afin de donner les meilleures armes possibles au MILAN.

2) Il est client MINT NET ce qui ouvre la porte à l'utilisation conjointe avec d'autres logiciels en dehors du pack DRACONIS et lui assure une connexion impeccable.

3) Il est multi provider, ce qui est très sympa lorsqu'on en utilise plusieurs ou que l'on est plusieurs sur le même poste.

4) Il gère le son directement (formats WAV, AU, SND et DVS), même si c'est loin de représenter tous les formats utilisés sur le net. La curiosité est le DVS issu de WINREC et que peu de sites doivent utiliser. L'AIF à la place (ou en plus) serait plus judicieux.

DRACONIS

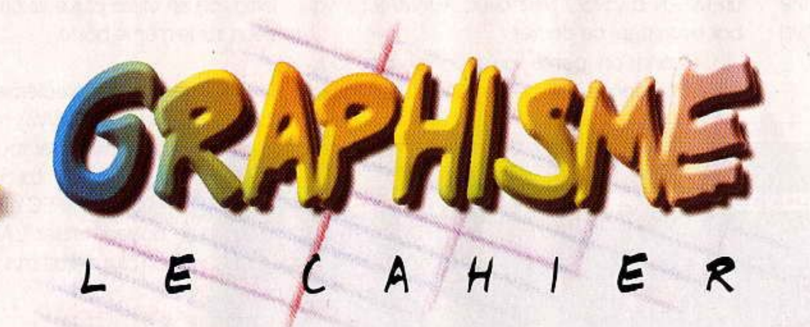
Le pack DRACONIS ne contient pas qu'ADAMAS. Il comprend également DRACONIS le logiciel de connexion Internet (pour ceux qui n'utiliseront pas MINT NET) et MARATHON, un logiciel de mail et de newsgroup. Je n'ai pas réussi à me connecter avec, aussi je ne pourrais vraiment en parler. MARATHON semble également très dépouillé par rapport à NEWSIE mais sans connexion il est difficile d'en parler. Je remets donc ce test à plus tard, avec un peu de chance pour le numéro 127. Je signalerais tout de même que l'interface des trois programmes n'est pas franchement ce qu'on pourrait appeler très esthétique. Un effort de ce côté-là serait également le bienvenu. A noter que le prix, hors pack MILAN, est d'environ 300 F ce qui est tout à fait correct et le place au niveau de la concurrence.

Avant d'aller plus loin, on peut déjà noter que ce pack existe et de façon tout à fait crédible voire prometteuse, qu'il prend un chemin intéressant avec sa connexion MINT NET et son affichage du texte avant les images, mais qu'il en faut visiblement plus pour qu'il fasse son trou de lui-même et surtout vaincre une lenteur réellement handicapante.

Mais c'est le lot de tout programme débutant sa carrière. Il faut faire ses preuves et se battre contre une concurrence qui a déjà pas mal de mois voire d'années de développement derrière elle. Je ne fais donc volontairement pas de fiche technique en reportant celle-ci à un nouveau test qui, je l'espère, sera plus positif. Sachez tout de même qu'il devrait être importé par TDM.

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@wanadoo.fr





VECTOR ART 97

VERCTOR ART'97 est une collection de cliparts répartis en trente catégories et aux formats CALAMUS, OUTLINE ART, DA'S VEKTOR, ARABESQUE..., bref rien que pour nos machines. C'est édité par FLOPPYSHOP et ne coûte que 10£ + 2£ de frais de port.

GdM



VISION 3

Ceux qui lisent ST MAGAZINE depuis trois ans se souviennent certainement de VISION, ce "petit" logiciel de dessin bitmap qui avait tout d'un grand et même plus dans certains cas.

Et bien VISION a quitté son éditeur pour revenir en shareware dans une version 3 pour un prix encore plus bas : 150 F contre 490 F en 95.

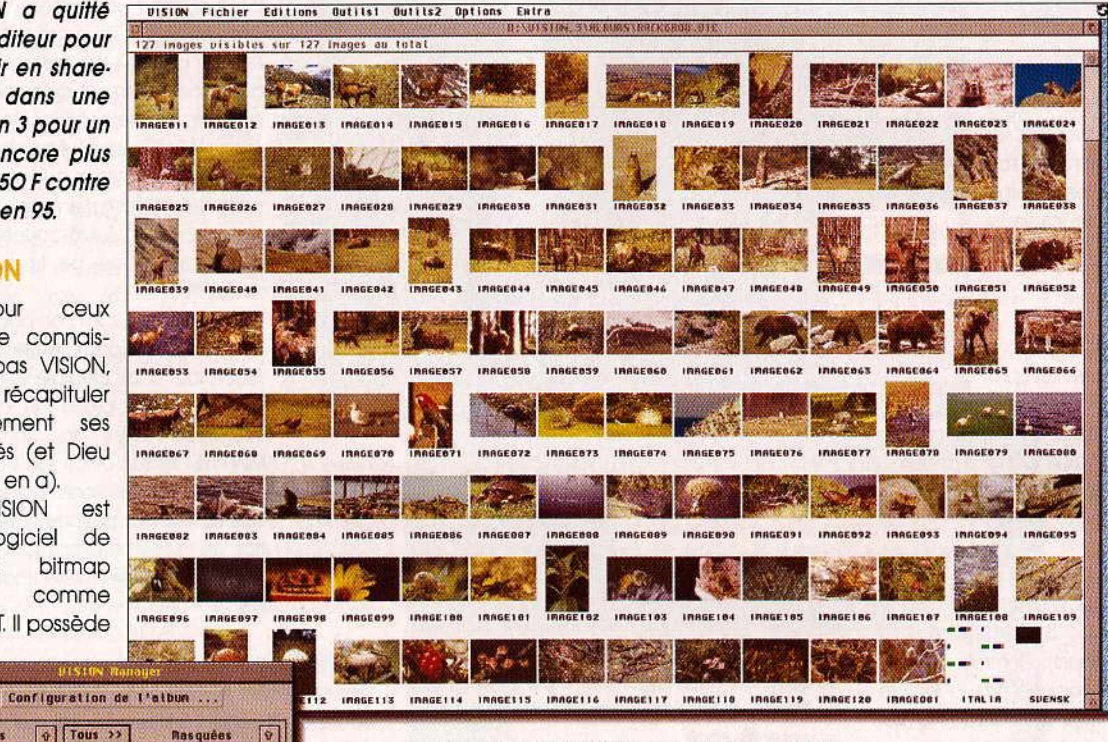
VISION

Pour ceux qui ne connaissent pas VISION, je vais récapituler rapidement ses qualités (et Dieu sait s'il en a).

VISION est un logiciel de dessin bitmap tout comme PIXART. Il possède plusieurs atouts comme une rapidité incroyable y compris lorsque vous n'avez pas de DSP (il utilise ce dernier au maximum lorsque votre machine en possède un), un catalogue beaucoup plus puissant que celui d'IMAGE COPY 4, un mode de conversion automatique également plus puissant qu'IMAGE COPY, un histogramme, des filtres, un mode de rotation avec prévisualisation en temps réel, des outils de retouche, un UNDO multiple et documenté, des bulles d'aides, ...

De plus c'est le seul logiciel, à ma connaissance, qui soit capable de réappliquer automatiquement une palette standard sur un fichier IMG réalisé sur un bureau coloré. C'est notamment grâce à ce dernier que je récupérais les captures d'écran faites sur le FALCON personnalisé de François AUBOUX.





VISION recèle encore un tas de choses que je ne peux énumérer ici. Je vous renvoie donc aux numéros 91 et 96 de ST MAGAZINE qui traitent le sujet un peu plus abondamment.

Je reviendrais tout de même sur le catalogue qui est de loin la partie la plus novatrice du logiciel.

Ce catalogue possède deux fonctions inédites sur ATARI. La première permet de faire un catalogue (intitulé ALBUM dans VISION) à partir de plusieurs dossiers et surtout sous-dossier car VISION peut chercher dans des sous-dossiers et ce avec des

recherches de type de fichiers précis ou non. Il est ainsi possible de faire un album de toutes les images TGA contenues dans le dossier LAMBDA du disque C et de toutes les images de tous les dossiers et sous dossiers contenus dans le dossier TETA du disque D. IMAGE COPY ne permet qu'un seul dossier et pas de sous dossier ainsi qu'un seul choix de format (tout ou un type de fichier).

Autre avantage, dans le catalogue de VISION, il est possible de donner trois critères par image et de faire un affichage selon ces critères ainsi que selon le(s) type(s) de(s) l'image(s) : nombre de couleur, format d'image.

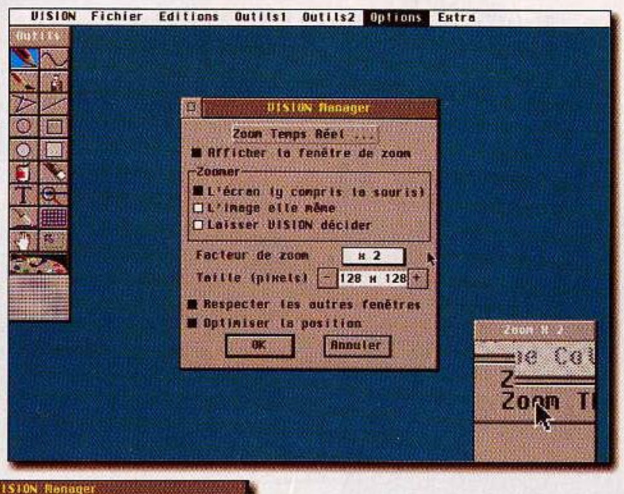
Je finirais tout de même la recap' avec la conversion automatique qui permet enfin de convertir des fichiers en provenance de dossiers et sous dossiers multiples.

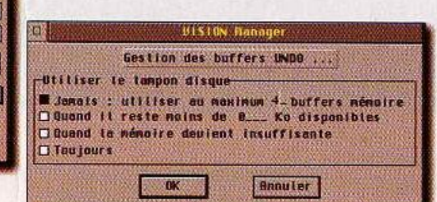
VISION DOCK (précédent nom) était un logiciel de dessin bitmap très étonnant de par sa puissance et son exhaustivité ainsi que le plus puissant utilitaire d'image conçu sur ATARI.

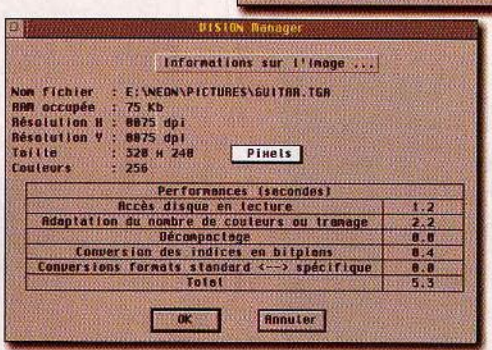
VISION 3

VISION 3 continue sur sa lancée et incorpore cette fois un "slide show" (diaporama) à son catalogue. On peut ainsi faire défiler à l'écran les images du catalogue une par une. Les "slide show" sont monnaies courantes sur ATARI (IMAGE COPY 4, GEMVIEW pour ne citer qu'eux). Ce qui l'est moins, c'est la possibilité d'éditer manuellement ceux-ci. C'est tout à fait possible dans VISION par le fait que le contenu du diaporama est sauvé dans un fichier éditable avec un éditeur ou traitement de texte. Vous pouvez donc créer de toutes pièces un fichier VSS (extension du slide show dans VISION) avec les images que vous voulez dans l'ordre que vous voulez. La syntaxe est très simple, elle consiste uniquement dans le chemin de l'image.









Exemple d'un fichier VSS :

Display F:\RAINBOW2\PICTURES\ASTEROID.TIF
Display F:\RAINBOW2\PICTURES\AUTUMN.TIF
Display F:\RAINBOW2\PICTURES\BEACH.TIF
Display F:\RAINBOW2\PICTURES\BIRCH.TIF
Display F:\RAINBOW2\PICTURES\CANS.TIF
Display F:\RAINBOW2\PICTURES\CAVE.TIF
Display F:\I'STUDIO\CB__00000.TGA
Display F:\I'STUDIO\CB__00001.TGA

Cet exemple est réalisé par extraction automatique d'un catalogue et peut donc être modifié à souhait en rajoutant ou supprimant des images.

Quant à l'affichage proprement dit du diaporama, il possède une fenêtre de paramétrage qui permet de choisir le mode d'enchaînement (juste deux effets) et la façon dont l'image va être affichée à l'écran (tramage, taille optimisée, temps de maintien de l'image, passage manuel, affichage du nom, de la progression, couleur du fond...). La fonction DIAPORAMA est, comme vous pouvez vous en rendre compte, très complète. A vrai dire il ne lui manque qu'un choix plus vaste d'effets pour être parfaite.

Autre ajout de taille la loupe (x2 à x16) temps réel qui est très rapide. Celle-ci s'affiche dans une fenêtre dès le lancement du programme et répercutera tout ce que le pointeur de la souris parcourra. C'est d'ailleurs assez amusant de balader la souris sur la loupe. On obtient alors un superbe effet "feedback".

Là aussi on trouve des paramétrages dans une fenêtre dédiée qui permet, entre autres, de déterminer la taille de la fenêtre de zoom (fenêtre désactivable d'ailleurs), le taux d'agrandissement, les parties à zoomer (dessin, tout l'écran) avec une fonction amusante pour ce dernier : "laisser VISION décider".

L'UNDO était auparavant en mémoire, ce qui signifiait que lorsque vous aviez un 1040, il était parfois illusoire de vouloir aller jusqu'à cette profondeur de backup. Aujourd'hui l'UNDO fonctionne également sur disque et permet d'aller jusqu'à une profondeur de 99 niveaux. Ce passage sur disque peut même être actif automatiquement lorsque la mémoire est saturée ou à partir d'un niveau de ram défini.

Notez également que la fonction UNDO concerne maintenant également les opérations sur la rotation, la luminosité, la correction de Gamma, la conversion et le redimensionnement. l'undo sur une conversion ou un redimensionnement est assez rare pour que nous le soulignions ici.

Incroyable ! VISION 3 est encore plus rapide que VISION DOCK pour certaines





opérations (mais comment Jean LUSETTI s'y prend-il ?). Le décompactage LZW peut ainsi se trouver accéléré d'un facteur supérieur à deux. L'accélération des calculs concerne également le tramage et la conversion de et vers les formats bitplan ATARI ainsi que le temps d'initialisation de la roue des couleurs qui se retrouve supprimé.

Enfin, pour les ajouts de fonctions, on trouvera une fenêtre d'info sur l'image chargée assez étonnant puisqu'elle vous affiche les traditionnelles infos comme le nombre de couleur, la taille (en pixel, cm, mm ou pouces s'il vous plait), la résolution (dpi), son chemin mais également ses performances de chargement !!! Vous pouvez ainsi savoir combien de temps l'image prend pour être chargée, convertie, tramée, décompressée...

Quand je vous dis que VISION est étonnant.

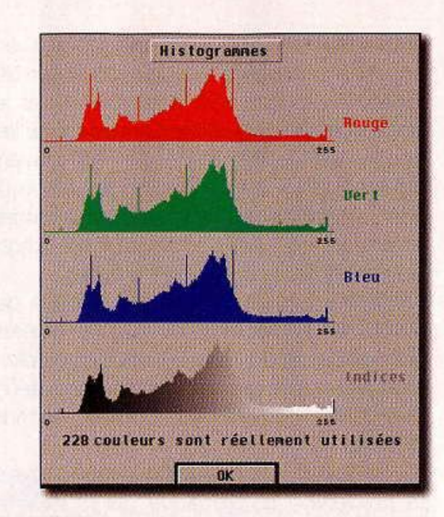
VISION VISIONNAIRE

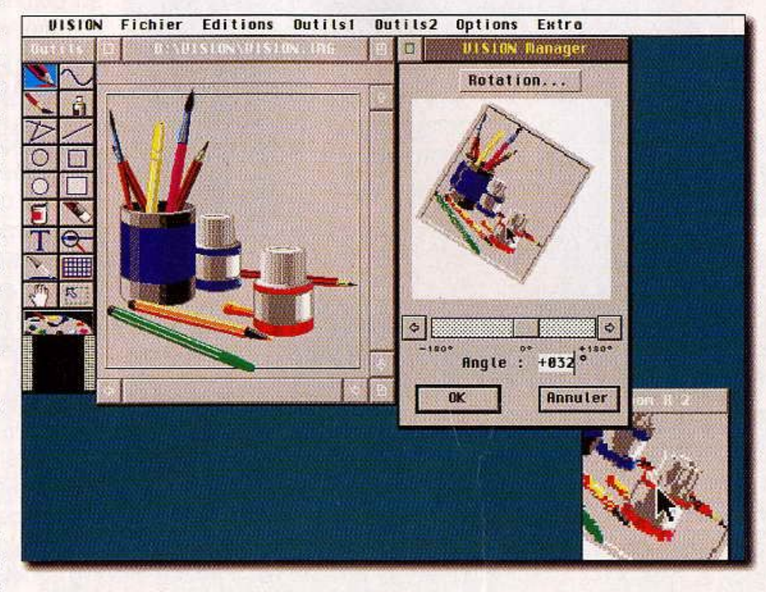
VISION porte décidément bien son nom de par ses fonctions inédites et donc visionnaires. Le retour de ce programme m'a permis de me replonger dans la précédente version et je suis surpris de voir à quel point celle-ci était inventive.

Trois ans après sa sortie, VISION DOCK étonne encore et de fait VISION 3 encore plus. J'avoue avoir mis de côté VISION depuis mon passage sur MEDUSA puis HADES pour des utilitaires fonctionnant avec les cartes graphiques (ce qui n'était pas le cas de VISION DOCK).

Pour parler franchement, ressortir VISION pour le tester aujourd'hui m'a fait un drôle d'effet. Comment ai-je pu oublier un tel programme ?

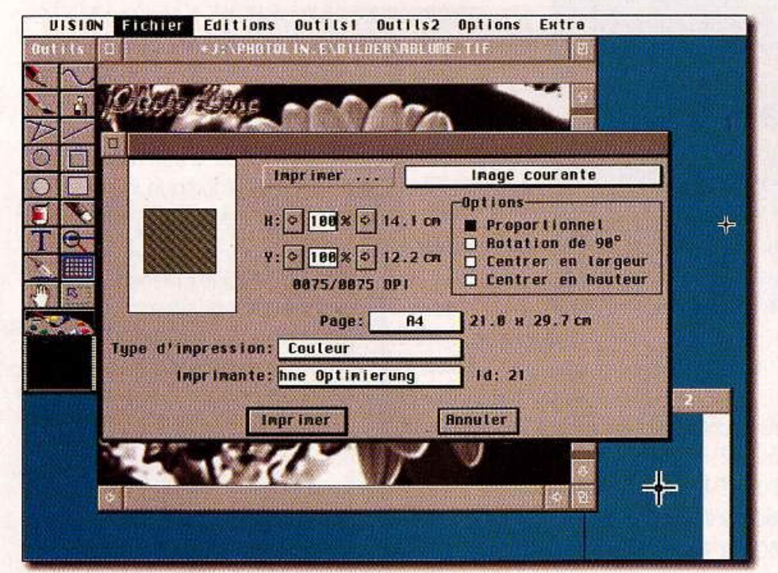
VISION est un outil extrêmement bien conçu. A vrai dire très peu de programmes sont aussi bien pensés sur ATARI. Le novice comme le pro seront surpris d'une telle réussite. Avec une progression bien intensifiée, VISION pourrait devenir un véritable géant du graphisme qui en remontrerait à plus d'un programme MAC ou PC.





De plus, VISION 3 a fait de gros progrès côté affichage et tourne maintenant sans problème jusqu'au 15 bit sur une carte graphique. Le 24 bit (16 millions de couleurs) n'est pas encore parfait (palette en niveau de gris) mais devrait être au point, je pense, assez rapidement comme en atteste la beta version que je viens de recevoir et qui va dans ce sens. En attendant, on a enfin droit aux icônes couleurs sur carte graphique, ce qui est assez surtout avec les menus 3D en multitâche (N.AES ou MAGIC).

Je réitère mon conseil d'il y a trois ans "tout infographiste se doit de posséder VISION" et la très bonne tenue de son avance durant cette période prouve à quel point ce conseil était fondé.
En plus maintenant il coûte trois fois moins cher !!!



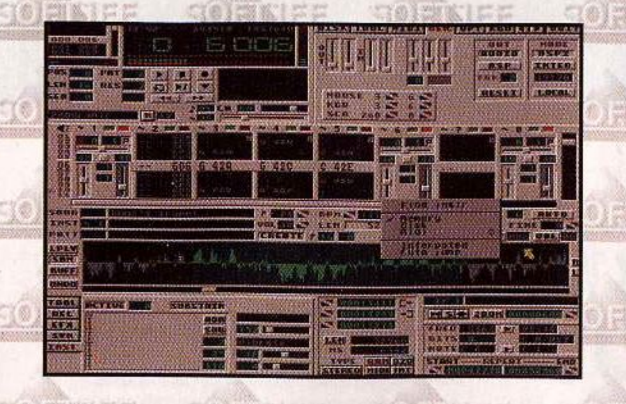
Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@wanadoo.fr

VISION 3.0

tout ATARI ou compatible
prix : 150 F
disponible chez l'auteur :
j-lusetti@aix.pacwan.net ou j-lusetti@usa.net
Jean LUSETTI – 34, ch. J.aiguier – rés. Les Hespérides, bat. B 13009 Marseille

► catalogue, conversion, exhaustivité des fonctions, ingéniosité, un "petit" devenu un grand si ce n'est un futur "géant".

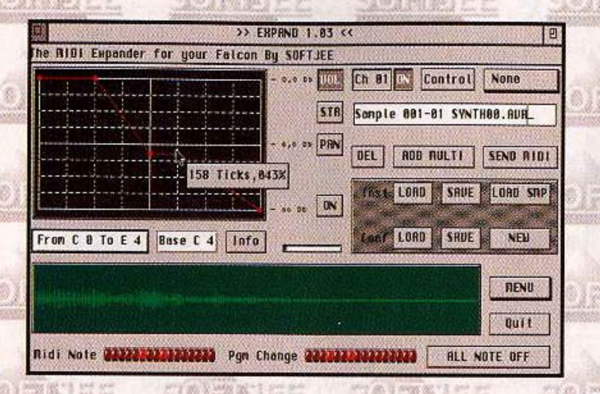
► pas de fonctionnement en accessoire, quelques pb au delà de 16 bit, manque d'effets dans le "slide show", "pas assez cher mon fils".



DIGITAL HOME STUDIO

5 logiciels sont réunis dans DIGITAL HOME STUDIO : un générateur de son (Synthétiseur), un séquenceur audio & Midi, un sampler, le Direct To Disk et le multi-effets.

L'interface réunissant ces logiciels est très simple et conviviale permettant un travail rapide et efficace. Cette faculté est prouvée par les nombreuses productions réalisées avec D.H.S. Renseignez-vous aussi sur la nouvelle version D.H.S.+ disponible cet été !



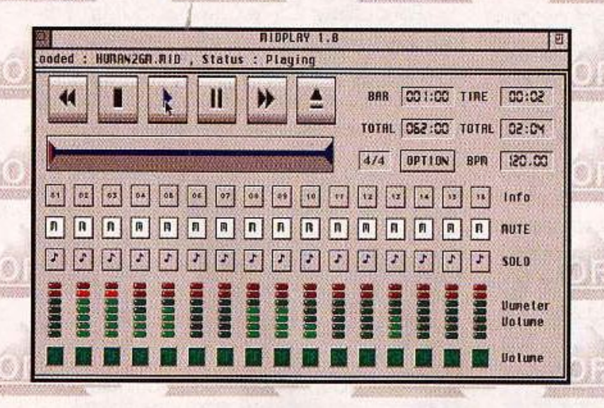
EXPAND

Ce logiciel permet d'émuler un Sampler MIDI avec l'aide de votre Falcon ! Tout comme un Sampler, vous utilisez des sons audio déclenchés et contrôlés par des évènements MIDI. Construction d'instruments, utilisation d'ADSR, mapping, panoramique, EXPAND est très complet !



MIDPLAY

Le seul logiciel Atari à être capable de jouer la majeure partie des fichiers Midifiles (GM et GS donc avec défilement de texte pour Karaoké)) sans aucun ajout de matériel. Tout cela à partir d'une banque sonore fournie avec MIDPLAY.



PRETTY

PRETTY est un gestionnaire de MIDIFILES. Il en permet la lecture sous forme de liste (K7). Le module enregistrement permet d'enregistrer le Midifile sous forme de fichier audio D2D et le module Key Edit permet quant à lui d'éditer le Midifile et de le modifier.

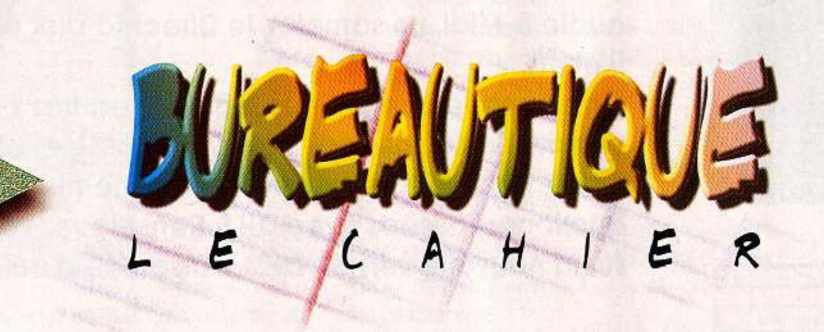
DIGITAL HOME STUDIO	800F
EXPAND	390F
MIDPLAY	290F
PRETTY (base)	90F
PRETTY (enregistrement)	+100F
PRETTY (Key edit)	+200F
LIVE MACHINE	390F
DIGITAL TRACKER	290F
DATA CD-ROM, ZIP (D.H.S. & D.T.)	190F
DATA DISK	100F
AUDIOMID	NC
D.H.S.+	NC

Prix TTC, frais de port non compris de 20 F.

Commande accompagnée de l'adresse d'expédition à envoyer à :

SOFTJEE 47200 LONGUEVILLE (adresse complète) – Tél : 05-53-83-64-67 – E-mail : softjee@wanadoo.fr – WEB : http://perso.wanado.fr/softjee/

Une idée de logiciel ? Contactez-nous pour un devis gratuit !



PAPYRUS

Ce Mercredi 17 Juin 1998, nous en sommes à 193 jours de rétention de PAPYRUS en France.

LA TERRE DU MILIEU attends toujours et les clients aussi. Espérons que cette "news" soit caduque lorsque ce numéro paraîtra.

GdM



Qu'est ce que LaTex ? (4)

Continuons notre découverte de LaTeX.

Je vous propose ce mois-ci, les listes, les tableaux, la numérotation des parties et le choix d'un éditeur de textes bien adapté à LaTeX. Vous trouverez sur la disquette du mois, normalement les fichiers exemples qui illustrent cet article.

Listes

Il existe trois type de listes en LaTeX, tout dépend de la façon de présenter les choses. Vous pouvez numéroter :

1. un
2. deux ...

On utilise alors l'environnement enumerate :

```
\begin{enumerate}
\item un
\item deux
\end{enumerate}
```

Vous pouvez utiliser simplement des points avec l'environnement itemize, par exemple

```
\begin{itemize}
\item un
\item deux
\end{itemize}
```

Enfin vous pouvez imposer le caractère à placer avant la phrase, par exemple pour obtenir

a) un
b) deux
xx trois

utilisez l'environnement description :

```
\begin{description}
\item(a)) un
\item(b)) deux
\item(xx) trois
\end{description}
```

On peut créer des listes de listes, en descendant jusqu'à quatre niveaux. Etudier le listing listes.tex de la disquette.

Parties

LaTeX numérote automatiquement, comme pour les listes, les parties, sous parties,... C'est ici la différence entre les styles : article, book, report. Pour le style article, vous disposez de trois niveaux : section, sous-section et sous-sous-sous-section. Avec le style book on trouve, au plus haut niveau ; chapter. L'utilisation est des plus simple. Au cours du listing, vous insérez la commande \section{C'est la première section}. Le compilateur se charge de numéroter les parties. La taille des caractères est imposée et difficilement modifiable. Le listing parties.tex vous montre un peu ce que l'on peut faire. Les parties étant numérotées automatiquement, vous pouvez les déplacer, en ajouter sans devoir tout renuméroter.

Tableaux

Pour créer un tableau, on utilise l'environnement tabular. Il faut préciser le nombre de colonnes, la justification de chaque colonne, la présence ou non de barres verticales. Ensuite, le tableau est composé ligne par ligne, deux colonnes sont séparées par le caractère &, à la fin de chaque ligne on met //. On peut aussi séparer des lignes par un trait horizontal avec un \hline. Etudiez donc l'exemple suivant ;

```
\begin{tabular}{l|c|r}
\hline
Imprimante & Programme & Paramètre \\
\hline
Epson & DVI N24 & -v=360 -y=eps -q \\
\hline
HP & DVI LJ & -v=300 \\
\hline
\end{tabular}
```

Une fois encore, LaTeX ajuste automatiquement la largeur des colonnes. Le caractère | marque la présence d'un trait vertical. l,c,r signifient respectivement left, center, right. C'est pour la justification. Le fichier tableaux.tex contient d'autres exemples. La création de tableaux sous LaTeX est très puissante, nous n'en avons vu qu'une toute petite partie.

Editeur

Pour utiliser CS-TeX, il vous faut un éditeur de texte. Ceux-ci sont nombreux et souvent de qualité sur Atari. Pour ma part j'utilise QED et vous le recommande. En effet on peut utiliser une table de raccourcis claviers pour les fichiers *.TEX (menu Options Texte) et QED est livré avec une table spéciale pour LaTeX : LATEX.KRZ. Il s'agit juste d'un fichier que je vous invite à éditer et à modifier selon vos habitudes, vos besoins. D'ailleurs ce genre de tables est utile pour d'autres types de document, du HTML, du C, du courrier (pour entrer des formules de politesses,...). L'utilisation est très simple : si vous avez une ligne du genre bd =\begin{document}, il suffit de taper bd 'esc' pour voir apparaître \begin{document} ('esc' désigne la touche esc). Outre le fait de gagner du temps de saisie, on limite ainsi considérablement les fautes de frappes pour les mots clés LaTeX.

Vous pouvez trouver la version 4 de QED sur la disquette du dernier St magazine. Je préfère la version 3.97 car on dis-



pose d'un bureau et je pose alors sur le bureau des fichiers tout prêts à inclure. Comme par exemple un fichier de base pour tout document LaTeX.

Découper un fichier

Pour inclure un fichier texte1.tex avec LaTeX, il suffit d'ajouter la ligne \input texte1 , le fichier texte1.tex devant être placé au même endroit que le fichier principal. Cela permet de travailler sur des petits morceaux et donc de réduire le temps de compilation pour les petites configurations. En effet la recherche des erreurs et des fautes de frappes est souvent longue...

Dans un prochain article, je vous parlerai un peu de mathématique, c'est-à-dire comment écrire des équations, formules mathématiques et plus généralement scientifiques sous LaTeX.

En attendant, j'attends vos remarques, critiques, questions dans ma boîte au lettre internet ;

Nicolas de GRANRUT
nicolas.degranrut@wanadoo.fr



XXL est dispo !!!

En fait, voici l'avant test de XXL. Nous avons préféré différer encore le test complet de XXL pour qu'il soit testé par un vétéran du tableur ce que nous sommes pas.

Ceci étant dit, on ne pouvait pas non plus passer ce nouveau produit sous silence. Voici donc un préentation plus complète que la "news" du mois dernier.

XXL est un tableur nouvelle génération. C'est-à-dire qu'utilisant les dernières techniques offertes en matière de programmation, il est le seul dans sa catégorie, avec TEXEL, à offrir un grand éventail de possibilités tout en utilisant des moyens beaucoup plus actuels notamment sur le plan graphique (impression sous SPEEDO, graphismes vectoriels...). XXL offre quelques caractéristiques nouvelles par rapport à un tableur traditionnel, mais rien qui ne puisse réellement dérouter un néophyte.

Lors de la création d'un document, vous avez le choix entre une feuille de calcul et une feuille de présentation. Si vous choisissez la deuxième possibilité, vous vous trouvez en présence d'un outil qui semble plus proche d'un logiciel de PAO genre Calamus que d'un tableur !

En fait le concept même de XXL réside dans le principe de ne réaliser qu' une seule chose à la fois. Dans un tableur conventionnel, vos données sont mélangées dans une seule fenêtre avec des formules plus ou moins évidentes à faire ressortir. Pour sa part, XXL propose de travailler dans trois fenêtres :

– La première est la feuille de calcul. Dans celle-ci se trouvent les cellules, dans lesquelles vous placez vos données.

– Moins classique est la deuxième puisque vous y trouvez les formules. Habituellement "cachées" dans des cellules, les formules trouvent ici toute la place nécéssaire pour être dévelloppées au-delà des traditionnelles limitations de place.

En effet, vous pouvez attribuer à un bloc de cellules une seule formule. Prenez par exemple une liste de produits que vous placez dans la première colonne. Dans la deuxième, vous placez le prix HT. Dans la troisième les taux de TVA qui sont tous différents. Prenez un tableur classique pour calculer tout ce petit monde. Dans chaque ligne de la quatrième colonne, vous rentrez une formule qui calcule le prix TTC. Eh bien avec XXL, vous rentrez une seule formule qui demande le calcul de chaque prix TTC en tenant compte de leur taux spécifique de TVA.

– La troisième fenêtre est le module de présentation. Même si XXL vous permet d'utiliser, dans la feuille de calcul, les enrichissements traditionnels du Gem (gras, italique, souligné...), cette possibilité n'est présente que pour vous aider à organiser vos données, et vos pensées, en les différenciant visuellement. C'est pourquoi vous créez votre présentation dans une fenêtre disponible à cet effet. Choisissez le format de votre document (A4, par exemple), puis importez des morceaux de tableaux, des graphes (graphes couleur possibles), dessinez des flèches, lignes, cercles ..., puis imprimez.

Quand vous créez une nouvelle feuille de calcul, XXL ne vous propose, par défaut, qu'une seule cellule. C'est à vous d'ajouter, par un distributeur d'Items (qui reprend le principe des boîtes de Kleenex), le nombre de lignes ou de colonnes désirées, et ce à tout moment de votre travail. L'insertion de nouvelles cellules est bien sûr permise, et remet à jour les formules (si elles existent) pour qu'elles prennent en compte les nouvelles arrivantes. L'édition des données se fait directement dans les cellules, ce qui paraît évident, mais essayez donc avec Atari Works, par exemple.

De nombreuses possibilités sont présentes pour définir le type de données (fixe ingénieur, monnaie, texte, heure, date ...), les justifications (à gauche, au milieu, en haut, en bas ...), et d'autres choses encore. Des fonctions avancées, comme la multidimension, seront traitées dans le test du mois prochain, mais sachez que, tel qu'il est, XXL répond déjà là à la majorité des besoins. Il y a quelques manques, ceux cités en fin d'article dans les "limitations", mais les programmeurs d'Oxo nous promettent déjà d'y travailler. En effet, les premiers utilisateurs de XXL sont fortement incités à donner leur avis sur l'évolution du programme, sachant qu'une première mise-à-jour prenant en compte leurs désiratas sera effectuée gratuitement d'ici 1 mois ou 2.

Tristan COLLET

XXL
tout ATARI
prix : 390 F
édité par OXO SYSTEM
en vente chez tous les revendeurs

premières impressions :

► le concept, multidimentionnel, rapide, intégralement sous GEM, le prix

► pas d'impression en couleur pour le moment, pas de liens dynamiques entre la feuille de calcul et le module de présentation, pas de gestion des images bitmaps.





SÉRIALISATION

La sérialisation de modules ou de mise-à-jour peut parfois prendre du temps. En effet, la commande de produits INVERS passe par l'Allemagne et implique donc une chaîne parfois assez lourde

En ce qui concerne les modules ADEQUATE SYSTEM, les choses sont différentes puisque les modules et pilotes de cette sociétés sont sérialisés sur place par TDM grâce à une liaison modem avec le serveur d'A.S.

Nous espérons avoir prochainement un système du même type pour tous les produits CALAMUS SL.

GdM



modules CXmu

Une nouvelle série de modules a vu le jour chez ADEQUATE SYSTEMS. Il s'agit de la série CXmu. Cette série est doublement une nouveauté en ce sens que son concept transcende le principe modulaire de CALAMUS SL.

Un module CXmu peut se décomposer lui-même en plusieurs modules. il est ainsi possible de séparer ou de regrouper des modules voire des fonctions de modules sur une (des) page(s) de module(s) ou sur un (des) module(s) différent(s).

Mais reprenons dès le début.

CXmu

Le concept de CXmu relève d'une constatation, à savoir qu'une personne peut posséder beaucoup de modules et ne se servir principalement que de certaines fonctions de ces modules. A partir de là, il devient vite encombrant d'avoir 10 panneaux d'icônes pour juste dix fonctions l'inverse étant également vraie.

Un module CXmu est une série de fonctions représentée par des icônes tout comme un module classique. Cependant ces icônes peuvent êtres placées comme bon vous semble. Une fonction peut devenir un module à elle toute seule ou plusieurs modules peuvent n'en devenir qu'un seul. Pour cela on va utiliser le premier module CXmu à savoir l'éditeur CXmu.

Au lancement de ce module, une liste de module CXmu apparaît dans une fenêtre avec chacun une icône appropriée (nous l'appellerons la fenêtre "1"), un peu comme X CONTROL. Une autre fenêtre (la "2") comporte l'icône du module CXmu EDITEUR (le module principal).

Un clic sur une des icônes de module de la fenêtre "1" et s'ouvre une fenêtre "3" contenant huit panneaux quadrillés d'un module virtuel. Un module CALAMUS pouvant être subdivisé en huit pages d'icônes, ce sont donc ces huit possibilités de pages qui sont représentées. A vous de les remplir.

Au premier lancement, toutes les fonctions



des modules CXmu sont dans le premier panneau du module.

Prenez une icône de fonction et faites la glisser où bon vous semble. Dès l'arrivée sur une nouvelle page l'icône du module dont dépendent les fonctions déplacées vient s'inscrire en haut de la page. Placez ainsi vos fonctions où vous voulez dans les huit pages du module y compris en dispatchant un même module sur plusieurs pages. L'icône du module se recopiera eu dessus de chaque page.

Maintenant, vous aimeriez peut-être séparer ces fonctions du même module pour en créer de différents.

Allez sur la fenêtre "2", celle où se trouve une icône avec une poubelle, une avec une page surmontée d'un + et celle du module actuel.

Cliquez sur l'icône contenant un +. Une nouvelle icône de module se crée dans la fenêtre. Cette icône est la même que la précédente, c'est-à-dire, celle du premier module de la liste de la fenêtre "1".

Choisissez quel sera ce nouveau module. S'il s'agit du module HIRONDELLE, cliquez sur l'icône du module hirondelle dans la fenêtre "1" et glissez là vers le nouveau module dans la fenêtre "2". Celle-ci prend alors le dessin de l'icône du module hirondelle. Cliquez dessus et vous vous retrouvez avec huit nouvelles pages (fenêtre "4"). Celles-ci sont vides malgré le fait que vous lui ayez donné la définition du module HIRONDELLE.

Pour la remplir retournez dans la fenêtre "3" où sont toutes les fonctions des modules. Appuyez sur SHIFT+CONTROL tout en cliquant sur les fonctions que vous désirez mettre dans le module hirondelles (les fonctions du module HIRONDELLE en principe) et tirez les vers la fenêtre du module HIRONDELLE (fenêtre "4"). Ceux-ci s'inscrivent où vous le désirez.

Vous pouvez ainsi faire autant de modules que voulu. Il y a sept modules CXmu disponibles à l'heure actuelle dont l'éditeur. Vous pouvez donc faire sept modules différents (ou un seul). Mais en fait vous pouvez en faire bien plus. Autant que de fonctions disponibles en réalité.

J'espère avoir été assez clair pour que vous ayez pu comprendre le principe du CXmu. Les captures d'écran qui illustrent cet article



devraient vous aider à comprendre ce nouveau système qui donne une souplesse encore insoupçonnée à CALAMUS SL.

Et maintenant attaquons les modules proprement dit.

CXmu HIRONDELLES

Ce module permet d'attribuer ses propres hirondelles à un ou un ensemble de cadres. Pour cela, vous devez faire vos hirondelles et marques de marge sous CALAMUS SL et sauver le tout au format CRD. Vous pouvez ainsi créer une infinité de marques pour des travaux différents. Vous pouvez également ne créer que les marques (couleur d'étalonnage par exemple) et utiliser des hirondelles créées par le module lui-même. Il est alors possible de paramétrer leurs attributs (taille, épaisseur de trait...).

Quel peut être l'intérêt d'un tel module alors que CALAMUS SL génère déjà des hirondelles ?

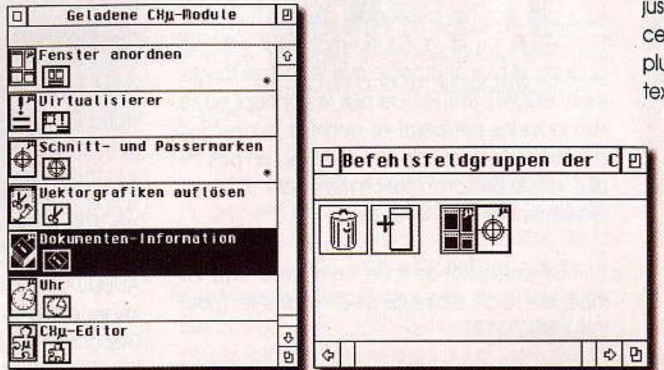
blanche, beaucoup plus importante que l'objet à flasher/imprimer.Et bien certaines personnes aiment travailler sur une page blanche, beaucoup plus importante que l'objet à flasher/imprimer. Elles feront alors leur dessin sans se soucier de la taille de la page tout en étant sûre que les hirondelles seront placées précisément autour du document. De plus le fait de pouvoir personnaliser les marques de fond de page, permet de ne pas avoir à en redessiner chaque fois que l'on sort de la traditionnelle quadri ou d'appeler une page maître spécifique. On peut à tout moment charger des marques de pages indépendantes du travail déjà maquetté.

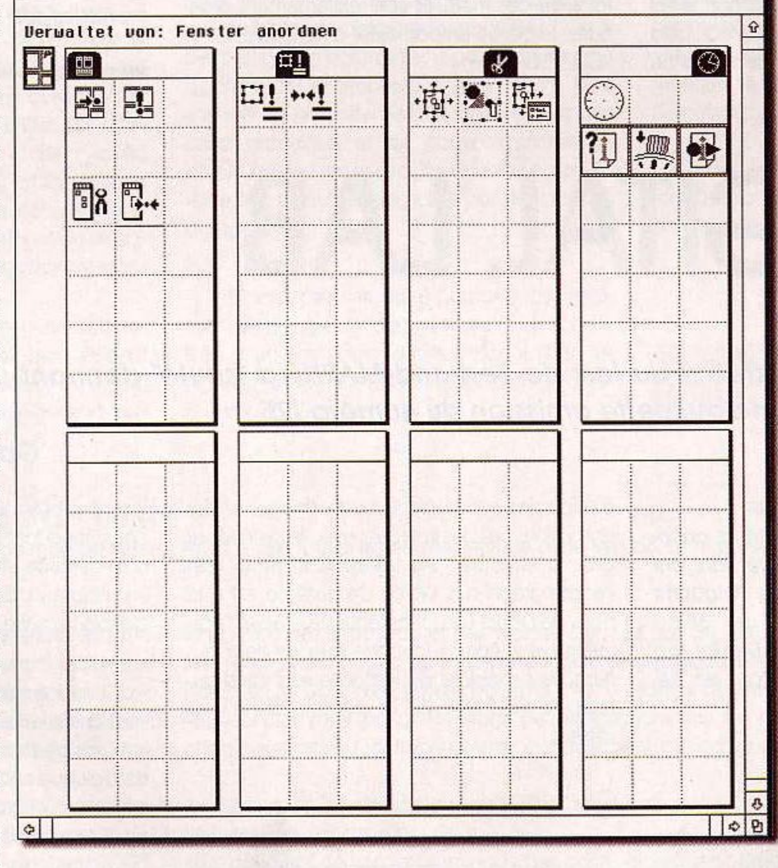
Ce module permet aussi d'avoir des témoins d'étalonnage pour les couleurs additionnelles ce qui est totalement impossible avec les hirondelles classiques de CALAMUS SL.

Il est aussi possible de réaliser plusieurs petits documents sur une page au format de la flasheuse/imprimante et donc de limiter la perte de matière première au flashage/impression.

Notez d'ailleurs que lorsque vous demandez à inscrire les hirondelles et marques à plusieurs cadres sur une page, vous avez le choix entre les apposer sur l'ensemble de ces cadres ou autour de chaque cadre sélectionné.

HIRONDELLES est un module qui va rendre de très très grands services.





RANGEMENT DE FENETRE (WOPPER)

Cette fonction est classique à pas mal de logiciel (le REDACTEUR par exemple). Elle permet d'indiquer comment vont se dimensionner et ou vont apparaître les multiples fenêtres dans CALAMUS SL. On peut ainsi, par exemple, demander à ce que toutes les fenêtres s'ouvrent côte à côte en se redimensionnant automatiquement à chaque nouvelle fenêtre.

Cette fonction si évidente n'était pas implémentée dans CALAMUS SL et on se demande vraiment pourquoi tant elle est indispensable à un logiciel qui permet d'avoir plusieurs documents, mais aussi de fenêtres de travail (EDDIE par exemple) en même temps. Probablement est-ce dû au fait que CALAMUS, jusqu'à récemment, n'avait que deux fenêtres : celle du document (on ne pouvait en charger plusieurs à ses débuts) et celle de l'éditeur de texte.

En attendant, ce module comble un manque évident.

VIRTUALISEUR

Ce module permet de rendre virtuel toute une série de cadres autonomes. Prenons un exemple. Vous voulez faire des cartes de visite pour vos 500 employés. Vous en réalisez une et la recopiez 499 fois. Une fois terminées vos 500 cartes vous vous rendez compte que les coordonnées de la société sont fausses. Il faut tout réécrire car vos cadres textes où l'adresse est inscrite n'ont malheureusement pas été fait en copie virtuelle. Un travail de titan.

Avec VIRTUALISEUR vous sélectionnez tous vos cadres "adresse" et les rendez virtuels. Modifiez l'adresse dans le premier cadre et celle-ci se retrouvera dans les 499 cadres restants. Ouf !

Là encore un module bien utile.

RESOLUTION VECTORIELLE (KOLLEKTOR)

Il existe un bug (pas qu'un d'ailleurs) dans le système vectoriel de CALAMUS SL. Celui qui nous concerne aujourd'hui veut que lorsqu'un cadre vectoriel contient trop d'informations, il peut "planter" au flashage.

KOLLEKTOR permet d'éviter cela en découpant ce cadre vectoriel en plusieurs cadres vectoriels distincts.

Ce module ne servira évidemment pas qu'à résoudre ce bug de flashage. Grâce à KOLLEKTOR, nous retrouvons une souplesse dans l'édition vectorielle en pouvant traiter des parties d'un document et les séparant ou les assemblant ultérieurement. Cela pourra être très utile dans le cas d'un masque en plusieurs

couches et se retrouvant au final sous un seul cadre directement éditable, ce qui ne serait pas le cas avec un groupage traditionnel de ces cadres.

INFORMATION DOC

Ce module n'est pas une nouveauté en soi. Il existait auparavant un cadre de ce type, mais son intégration au système CXmu permet de "désencombrer" une barre d'icône parfois bien chargée.

INFORMATION DOC permet tout simplement d'inscrire dans une fenêtre sauvée avec le document des informations le concernant et notamment le temps passé à le réaliser ce qui s'avérera très utile pour un atelier graphique devant facturer un travail effectué en plusieurs fois.

HEURE

Rien de plus simple : une petite horloge vous indique l'heure avec ou sans l'affichage des secondes. Sympa mais pour ma part je l'ai désactivé car, même sur un HADES 60, cela ralentit très légèrement le temps de calcul du processeur et comme j'ai une horloge non virtuelle sous lez yeux...

Ce module est livré gratuitement avec tout module CXmu de toute façon (tout comme le module ÉDITEUR).

ENCORE, ENCORE !!!

Ces modules ne sont pas révolutionnaires et n'ont pas la puissance d'un FILTRE, d'un FEINDATEN ou d'un EDDIE, mais leur prix est beaucoup plus abordable que les autres modules ADEQUATE SYSTEM. De plus le concept ouvre de nouvelles perspectives quant à la direction du développement de CALAMUS SL. Un pas de plus vers la personnalisation maximale de l'environnement de CALAMUS SL.

La possibilité de faire cela avec tous les modules serait d'ailleurs assez excitante (pour CALAMUS XL ?).

En attendant, révolutionnaires ou pas, certains de ces modules sont extrêmement pratiques. Je pense en particulier à HIRONDELLES et KOLLEKTOR.

En attendant avec impatience d'autres modules CXmu.

Michel SAGAZ

modules CXmu

INFORMATION DOC prix : 590 F
KOLLEKTOR prix : 590 F
HIRONDELLES prix : 750 F
VIRTUALISEUR prix : 300 F
WOPPER prix : 300 F
Modules pour CALAMUS SL édités par ADEQUATE SYSTEM
Importé par LA TERRE DU MILIEU
Disponible chez votre revendeur ATARI

▶ Le principe, encore des fonctions supplémentaires pour CALAMUS SL
▶ ???



Le mois dernier, le début du test de Bertrand MARNE a "sauté" donnant une lisibilité. Le voici donc, en nous excusant pour cette omission du numéro 125.

Godefroy de MAUPEOU

Digital Lab : Le M&E de retour.

Frédéric Bayle et Eric Da Cunha, collaborateurs de la défunte société Parx ont mis au monde un logiciel de retouche d'image qui a fait sensation au 3ème Forum des applications ATARI : Digital Lab (DL). Six mois plus tard nous allons en décortiquer la version 1.05.

Le M&E

Pour ceux qui ne le savent pas encore rappelons que le M&E est un système de module permettant de manipuler les images. Mis au point par Parx il était principalement utilisé par leurs logiciels.

Grâce à une politique ouverte aux collaborateurs extérieurs, ce système s'est petit à petit installé comme «indépendant» de Parx. Si bien que voici aujourd'hui DL qui l'utilise.

Le M&E sert à charger/acquérir des fichiers images ou animations, quels qu'en soit le format à l'aide des ««RIM», à sauver des images et des animations ou à les imprimer avec les ««WIM» et enfin à effectuer des transformations sur ces images grâce aux ««IFX». Ce système est à la base de Digital Lab, dans lequel le M&E est parfaitement intégré. Il faut dire que les deux auteurs de ce logiciel de retouche sont aussi auteurs de modules M&E et logiciels Parx qui les utilisent !

Quel look !

Installer DL est vraiment facile grâce à un programme qui le fait automatiquement. Au cas où ce programme n'aurait pas fait un travail parfait (notamment au niveau de la localisation des modules M&E) la documentation vous explique comment corriger les petits défauts. A ce sujet signalons que la doc se trouve sous deux formes. L'une en fichier texte que l'on peut lire et imprimer avec n'importe quel éditeur ou sur le bureau tout simplement. L'autre sous forme de fichier hyper-texte ST-Guide, que l'on peut donc consulter à tout moment. Cette documentation ultra-détaillée et très bien faite permettra à tous les utilisateurs, des plus pointus aux plus novices d'exploiter correctement DL.

Une fois installé et lancé, DL nous met devant une interface... disons peu orthodoxe... Bien que parfaitement respectueuse du GEM (Boites de dialogue en fenêtres, respect des normes relatives à l'utilisation multitâche etc...) l'interface de DL se distingue incontestablement de celle des autres logiciels de retouche. Les snapshots ici et là vous montrent que DL à de très jolies icônes, dessinées à la main puis numérisées. Par ailleurs il offre aussi la possibilité de texturer les fenêtres et le bureau (le fond de l'écran). L'effet est inattendu d'autant que les motifs choisis sont un peu déroutants. Rassurez-vous, DL offre la possibilité de mettre les siens !

Il est certain que les auteurs ont choisi par cette interface de se différencier des autres softs du même type. Cette démarche se retrouve d'ailleurs dans le reste de la conception du logiciel.

Malheureusement cela s'est fait avec plus ou moins de succès. Si les grosses icônes de la barre d'outils sont extrêmement jolies, elles prennent beaucoup de places. Si bien que si l'on est en 800 * 600 (comme sur les captures d'écran) il ne reste plus que 650 * 650 pixels environ pour afficher la fenêtre de travail ! Une barre d'outils aussi jolie, mais plus petite aurait été réellement un plus... D'autant que cette interface est jolie en 256 couleurs au moins. En dessous, toute l'élégance de l'interface disparaît dans un chaos de couleurs !

Les menus, les fenêtres

Après avoir brièvement parcouru l'interface, voyons quel est le principe général de fonctionnement de DL. Je l'ai assez dit, il s'architecture autour du M&E, celui-ci donne accès à un nombre considérable de formats de fichiers-image, en chargement et en sauvegarde. De plus il gère l'impression. Vous avez alors le choix, ce qui est une très bonne chose. Soit d'imprimer avec le M&E, soit avec SpeedoGDOS/NVDI (3 et plus). Enfin, toujours grâce au M&E, vous pouvez acquérir une image depuis un périphérique tel un scanner, ou un appareil de photo numérique, directement dans DL !

L'image chargée s'affiche avec un tramage selon la résolution. Il est bien évident qu'en 24bits (16 millions de couleurs) il n'y aura pas de tramage. Mais cela reste réservé aux processeurs de cartes graphiques. Par contre pour les autres résolutions ce tramage vous permettra d'afficher l'image fidèlement. Il faut noter que le système adopté par les auteurs de DL n'est pas celui du M&E, mais leurs propres routines. En 256 couleurs le résultat est assez étonnant : c'est très rapide et l'image est de très bonne qualité. Les tatillons auront la possibilité de paramétrer eux-mêmes le tramage, à leur goût. Pour comprendre la raison de ce tramage il faut répéter que DL est un logiciel de retouche d'image. Il travaille donc toujours en 16 millions de couleurs, quelle que soit la résolution d'affichage.

Une fois votre image à l'écran, en fenêtre, DL propose plusieurs possibilités pour la triturer. La première est l'utilisation des fonctions de la boîte d'outils. Ce sont les fonctions classiques que nous détaillerons plus loin. Pour configurer ces outils on utilise une fenêtre de paramétrage (visible sur les captures d'écran) qui est contextuelle, et donc dont le contenu se modifie selon l'outil sélectionné. Vous pourrez aussi avoir besoin de boîtes de dialogue secondaires qui vous permettront de paramétrer la palette ou encore d'obtenir des informations sur vos actions. Mais une fois de plus attention ! A moins d'avoir une carte graphique et de pouvoir afficher du 1020 * 768 (au moins) en 256 couleurs ou en TC, votre écran sera vite surchargé par les boîtes de dialogues !

DL propose une autre possibilité de traitement de l'image : les déformations. Deux possibilités vous sont alors offertes. Soit utiliser les NOMBREUX IFX, soit utiliser les fonctions propres du logiciel.

Triturons mes frères

Les IFX sont très nombreux, certains freewares, d'autres commerciaux. Il y en a notamment qui vous permettront de faire des rotations, de rajouter du flou, de créer un bump map, des dégradés ou d'appliquer une matrice à l'image... Dans vos anciens numéros de ST Mag, au sein de la rubrique M&E en particulier, vous trouverez plus de renseignements sur ceux-ci. Au sujet des matrices, rappelons qu'il s'agit d'un outil très courant qui permet de filtrer une image à l'aide d'une matrice de convolution. Vous trouverez dans les ST Mag 107 à 110 une initiation à leur utilisation. Mais cette initiation ne vous sera d'aucune utilité dans DL ! C'est un des GROS défauts de ce logiciel de retouche : il ne possède pas de matrice de convolution, ni par l'intermédiaire des IFX (où les matrices ne sont pas paramétrables) ni par l'intermédiaire des fonctions propres du logiciel. Cela interdit malheureusement une grande partie des transformations qui sont habituellement faites dans un logiciel de retouche. Autre oubli, les courbes de gradation. Si vous avez lu ST Magazine n°124 vous avez conscience de l'importance de telles courbes dans une chaîne de PAO. Une fois de plus c'est un manque très dommageable ! Espérons que ces défauts seront rapidement comblés.

Mis à part les IFX, DL propose ses propres modifications de l'image... (suite dans le précédent numéro de ST MAGAZINE).

Bertrand MARNE

CALAMUS SL 98 : suite !

Le test de ST MAGAZINE du mois dernier ne reflétait pas toutes les nouveautés de cette version. Emmanuel CURIS nous signale les ajouts suivants :

"

1) Il est enfin possible de choisir la taille et la position des exposants et des indices. Ce n'est pas du luxe, les tailles et positions par défaut (50%) conduisant à des résultats relativement laids (gros blanc quand on superpose indice et exposant) et surtout difficilement lisibles même pour des tailles raisonnables (corps en 10p –› –›indice en 5). Quand on passe à la repro' chez un éditeur de livres, ça devient discernable...). C'est à mon avis, la plus importante nouveauté de SL 98 (mais bien sûr, il faut avoir l'usage de ces fonctions pour le noter :–)).

2) Les fonctions de numérotation de pages, chapitres et notes fonctionnent enfin correctement, au lieu de conduire à des plantages brutaux ou à des résultats imprévisibles...

3) Dans la boîte de dialogue pour entrer les coordonnées, il est possible d'entrer des formules du genre "dy = 3.000 * 2". C'est ultra-pratique pour copier de cadres puis faire des mises à l'échelle rapides et propres

4) Calamus n'aime pas beaucoup N.AES. Le déplacement de la souris provoque des carrés blancs, en particulier quand on modifie du texte. (N.D.L.R. : ce doit être un conflit avec le système de type WINNIX intégré dans N.AES et dans CALAMUS SL)

"

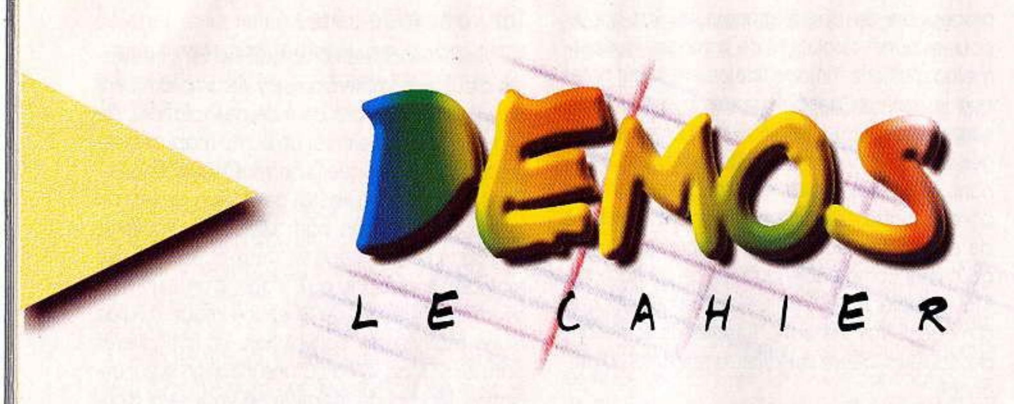
Merci Emmanuel !

Si vous aussi décelez des ajouts ou bugs non cités dans nos tests, n'hésitez pas à nous les signaler.

Pour ma part, je rajouterais que le pointeur de la souris possède maintenant deux icônes. Celles-ci indiquent si l'utilisateur est en mode proportionnel ou non pour les traçages et modifications de cadre.

Godefroy de MAUPEOU





SERVICE DEMOS

Si vous cherchez des démos Atari, pensez au Service Démos.

Pour 15 Francs la disquette (tout compris), et sans frais d'inscription, le Service Démos vous propose de nombreuses démos et intros pour votre Atari (STF / STE ou Falcon).

N'hésitez pas à demander la liste (contre un timbre) à l'adresse suivante :

Service Démos – Frédéric THIRARD
35, chemin des beaux vents
95610 Eragny sur Oise

Important : si vous commandez et payez par chèque, libellez le à l'ordre de F. Thirard.

NOUVEAU : Depuis le dernier Forum Atari à Bercy Expo, le CD-ROM du Service Démos est disponible : 245 Mo de démos Atari STE / STF et Falcon y sont présentes ainsi que 45 Mo de Bonus !

Il ne coute que 199 F port compris, et même 169 F si vous êtes déjà client du Service Démos.



cet été, sortez en CP !!!

Le mois dernier je vous annonçais que je ne savais pas quelle allait être l'actualité des démos pour ce numéro. Et bien il faut bien dire qu'il n'y a rien eu de primordial ce mois-ci.

Et comme malheureusement je n'ai pas eu trop le temps d'aller à la chasse à l'info, on va se contenter d'un agenda des quelques CP à venir.

L'ATARI DANS LES CP

Bien sûr, les Coding Parties dont je vais vous parler ont toutes lieu en France, cet été, et comprennent une partie Atari, soit officielle soit en catégorie "autres machines" ou "vieilles machines".

En effet de plus en plus de Coding Parties font des concours PC, parfois Amiga, et le reste est mis dans une catégorie à part, dans laquelle il arrive que les ST ou Falcon affrontent des CPC 6128 Amstrad ou des C64 Commodore.

C'est un peu dommage car le ST est plus à comparer avec une Amiga qu'une CPC...

Mais passons à l'agenda, voici 4 CPs à ne pas rater, et dans l'ordre chronologique, pour ne pas faire de jaloux.

Pour plus d'infos, envoyer un mail à : byte98@mygale.org

BYTE'98

La première CP de ce petit agenda est la Byte'98.

Cette CP se déroulera à Marck (à côté de Calais) du 31 Juillet au 2 août.

Le prix est de 150 FF pour les 3 jours, mais il est important de préciser que les repas sont compris (bon attention, c'est pas le "resto" 4 étoiles non plus).



Il faut savoir que de manière quasi systématique les repas ne sont pas compris dans le prix d'entrée des CP, du coup cela fait pour cette CP un prix très intéressant pour 3 jours.

Chose intéressante : il y en aura pour toutes les machines, ou presque : CPC, Amiga, Atari, PC, C64, ...

Donc, si vous habitez le Nord-Ouest, ne ratez pas une si belle occasion.

GIGAFUN / JEM

Vient ensuite ce qui va probablement être une des plus grosses CPs de l'été si ce n'est la plus grosse : la Gigafun, organisée par le French Falcon Club.

Comme je l'expliquais le mois dernier, pour 98 cette CP s'est intégré à un projet d'ambition : les JEM : Journées Européennes du Multimédia.

Pour résumer, le projet Gigafun a grossi et avec l'aide d'autres associations il y aura donc cet été, en plus de la CP : des concours de jeux vidéo dans une salle à part, des conférences sur les nouvelles technologies, des concours de réalisation de sites Web, et une RAVE.

Autant dire que cette CP est incontournable !

Et puis concernant la présence de l'Atari, je pense que le nom de l'organisateur devrait vous rassurer !

La Gigafun aura lieu du 6 au 9 août, à Strasbourg dans les locaux du CREPS.

Le tarif est très bien étudié et comprend l'entrée aux différentes parties des JEM.

Pour plus d'infos :
Mail : jem@mygale.org
Web : http://www.mygale.org/jem98



Juin 98 : la revolution CALAMUS SL'96 enfin pour tous !

du 1er Juin au 30 Septembre, la mise-à-jour de n'importe quelle version de CALAMUS (1.9 ,S ,SL) vers CALAMUS SL 96 PLUS ne coûte que 990 F (plus frais de port) soit jusqu'à 960 F d'économie.

Maintenant tous les calamusiens peuvent s'offrir le passage au SL 96 !

CALAMUS SL 96

pour un monde graphique libre de toute contrainte

NEW ! CALAMUS SL 98 PLUS : 3 500 F
NEW ! CALAMUS SL 98 PLUS poste supplémentaire : 750 F
NEW ! mise à jour CALAMUS SL 96 PLUS vers 98 PLUS : 590 F
NEW ! mise à jour CALAMUS SL < 96 vers 98 PLUS : 2 200 F
NEW ! mise à jour CALAMUS 1.09 vers 98 PLUS : 2 400 F
mise à jour CALAMUS SL < 96 vers 96 PLUS : 990 F
mise à jour CALAMUS 1.09 vers 96 PLUS : 990 F

modules & pilotes MGI

module DEGRADE # 1 : 300 F
module BRIDGE 2 : 390 F
mise à jour BRIDGE 1 vers BRIDGE 2 : 190 F
module FONTJONGLEUR : 190 F
module GDPS : 300 F
module GRIDPLAY : 190 F
module HKS : 390 F
module JOB MANAGER : 2 990 F
palette PANTONE : 390 F
pilote import KODAK CD PHOTO : 190 F
module PHOTOTOUCH avec 4 filtres : 190 F
pilote EPS import : 190 F
module STARSCREENING > 720 dpi : 1 850 F
mise à jour STARSCREENING 720 dpi vers > 720 dpi : 1 490 F
module STARSCREENING 720 dpi maxi : 390 F
courbes pour STARSCREENING : 190 F
module STEREO MAGIC : 190 F
module TOOLBOX + : 390 F
mise à jour TOOLBOX vers TOOLBOX + : 190 F

modules & pilotes ADEQUATE SYSTEMS

NEW ! module CXmü INFORMATION DOC : 590 F
NEW ! module CXmü KOLLEKTOR : 590 F
NEW ! module CXmü HIRONDELLES : 750 F
NEW ! module CXmü VIRTUALISEUR : 300 F
NEW ! module CXmü WOPPER : 300 F
NEW ! module EDDIE 4 : 1090 F
NEW ! mise à jour EDDIE LIGHT vers EDDIE 4 : 890 F
NEW ! mise à jour EDDIE 2 ou 3 vers EDDIE 4 : 190 F
NEW ! module FEINDATEN 5 : 1 790 F
NEW ! mise à jour FEINDATEN vers FEINDATEN 5 : 190 F
NEW ! module FILTE 3 : 1 090 F
NEW ! mise à jour FILTRE vers FILTRE 3 : 190 F
4 filtres supplémentaires # 1 : 590 F
NEW ! module MERGE 3 : 1 490 F
NEW ! mise à jour MERGE vers MERGE 3 : 190 F
NEW ! module PAINT 2 : 1 490 F
NEW ! mise à jour PAINT vers PAINT 2 : 190 F
modules PAINT + MERGE + FILTRE : 3 390 F
module PAINT + pilote WACOM UD : 1790 F
module PAINT + pilote WACOM ARTPAD : 179[illegible] F
pilote export PS : 2 [illegible] F
pilote impression SHINKO CHC S 445 : 2 [illegible] F
spooler impression LINOTYPE : 250 F
pilote impression TIFF : 1 450 F
NEW ! pilote TIFFI (import TIFF) : 750 F
pilote VDI (GDOS/Quickdraw) : 700 F
mise à jour VDI vers VDI : 190 F
pilote WACOM ARTPAD : 590 F
mise à jour pilote WACOM ARTPAD : 190 F
pilote WACOM UD : 590 F
mise à jour pilote WACOM UD : 190 F
NEW ! interface de flashage SDSI : 14 190 F

modules & pilotes FRANCK RENKES SOFTWARE

filtres supplémentaires # 2 : 590 F
pilote import JPEG : 390 F
pilote import PICT : 190 F
module PLOT & CUT : 1 290 F
module DEGRADE # 2 : 590 F

modules & pilotes INVERSMEDIA

divers modules + 4 fontes # 1 : 390 F
NEW ! modules COORDONNEES + FONTSORTER + LAUFWEITEN : 390 F
module COORDONNEES : 150 F
module FONT SORTER : 150 F
NEW ! module LAUFWEITEN : 150 F
module POSITIONNER : 590 F
modules LIGNE D'AIDES + CHER./REMP. STYLE TEXTE : 260 F
module LIGNES D'AIDES : 150 F
module CHERCHER/REMPLACER STYLE TEXTE : 150 F
module ALIGNEMENT : 450 F
module FRANKLIN 2.2 : 390 F
mise à jour FRANKLIN LIGHT vers FRANKLIN 2.2 : 260 F
mise à jour FRANKLIN 2 vers FRANKLIN 2.2 : 125 F
modules CHER./REMP. TRAMES & COURBES + SET DATE : 260 F
module CHERCHER/REMPLACER TRAMES & COURBES : 150 F
module SET DATE : 150 F
module PERSONNALISATION 2.0 : 750 F
mise à jour PERSONNALISATION 1 vers PERSONNALISATION 2.0 : 190 F
pack courbes & trames MEDIALINK DATAPACK : 750 F
pilote impression PRO XL : 260 F
module ASSEMBLAGE 3 : 1 490 F
mise à jour ASSEMBLAGE LIGHT vers ASSEMBLAGE 3 : 1 100 F
mise à jour ASSEMBLAGE vers ASSEMBLAGE 3 : 750 F
famille fontes BROOM : 260 F
module CALIPSO (import PS/EPS) : 4 450 F
module CALYPSO LIGHT (import EPS) : 3 350 F
mise à jour CALYPSO LIGHT vers CALYPSO : 1 100 F
module MESURE : 350 F
module SELECTIONNER 2.0 : 450 F
mise à jour SELECTIONNER vers SELECTIONNER 2.0 : 125 F
pack fontes # [illegible]4 fontes) : 390 F
TYPE ART [illegible] : 750 F
TYPE 2 TYPE v1.3 : 750 F
TYPE ART + TYPE 2 TYPE : 1 100 F
module CODE BARRE : 1 490 F
[illegible] familles de codes barres pour module CODE BARRE : 750 F
1 famille de code barre pour module CODE BARRE : 190 F
module MACRO MANAGER : 260 F
pilote DA-DTP HP-PLOTTER : 3 300 F
module INDEXER : 390 F
module NAVIGATOR : 260 F
FONTMAN + FONT EXPORT + FONT SHOW : 350 F
pilote import RTF INVERS : 750 F
mise à jour pilote RTF DMC vers RTF INVERS : 300 F
NEW ! pilote import GIF + pilote import MEGAPAINT BLD : 230 F
NEW ! pilote import GIF : 150 F
NEW ! pilote import MEGAPAINT BLD : 150 F
fontes PLAGE D'OLERON (2 fontes) : 260 F
NEW ! module NOTIO : 350 F
module LINE ART 1.51 : 750 F
mise à jour LINE ART vers LINE ART 1.5 : 190 F
NEW ! pilote EPSON SC UNI CDT : 390 F
NEW ! module CALVIN + : 1 290 F
NEW ! module CALVIN : 1 090 F

Tous les produits CALAMUS SL et compatibles sont importés en France par LA TERRE DU MILIEU.
Vous pouvez les acquérir chez votre revendeur habituel ou directement chez l'importateur. Prévoyez 35 F de port dans le cas de commande par correspondance.
Contact : tél 04 50 54 49 77 - fax 04 50 54 49 94

Adresse : B.P. n°1 / R1
67 001 Strasbourg Cedex
Tel : 03 88 10 09 08

SLACH PARTY

Continuons notre tour des CPs avec la SLACH PARTY.

Il s'agit d'une CP assez grosse, qui aura lieu à Périgueux du 21 au 24 août.

Pour 75 Francs en prévente et 100 Francs sur place, vous pourrez assister à une partie qui promet une ambiance plus sympathique.

L'un des principaux organisateurs est Lucis Magia, une association regroupant des spécialistes en graphisme et animation en image de synthèse et 3D.

Et parmi les membres de Lucis Magia on retrouve Myke, qui est sur Amiga, et qui a le dont de mettre de l'ambiance en CP. D'ailleurs on a pu le voir à la Place to Be et la Netzone l'été dernier, ainsi qu'à la Saturne Party, c'est dire s'ils sont présents sur la scène.

En plus de l'ambiance qui promet d'être bonne (comme ils le disent eux-mêmes : "à la Slach, on se lâche", et une bière offerte à votre arrivée...) il faut savoir que les organisateurs sont principalement des Amigaïstes (à part Lucis Magia il y a le groupe ManKind et un club Amiga).

De ce fait, les machines Atari ne devraient pas être oubliées, les Amigaïstes étant moins "sectaires" que les PCistes en ce qui concerne nos machines.

Pour les contacter : 06.81.58.76.81 ou mail : myke666@mygale.org



RTS PARTY

Finissons notre petit tour avec la RTS, une CP qui aura lieu du 5 au 7 septembre à Grenoble.

L'entrée sera de 70 Francs en prévente et 100 Francs sur place.

L'Atari sera représenté à travers un concours général "ancienne machines".

Contact : 04-76-62-74-91 ou mail : aph@mygale.org

ET LA CP BONUS, LA CENTRAL PARTY

Et puis puisque l'on parle de CP, je vous rappelle que j'organise la Central Party, Coding Party qui aura lieu en région parisienne à une date non encore fixée.

Le projet avance petit à petit...

Nous suivons toujours la piste de ville de Plaisir (78) concernant la salle (l'Espace Coluche semble particulièrement approprié à la CP).

Si vous êtes intéressés par ce projet, vous pouvez me contacter par mail (thirard@hol.fr) ou sur Minitel 3615 RTEL en BAL Deufr.

L'adresse de l'association est :
PowerCP
1, allée de l'aube
78310 Maurepas

Pour le Fax, c'est le 01 34 64 71 53

Actuellement, il nous faudrait un logo pour la CP elle même (celui de l'asso est déjà fait).

Si vous êtes graphistes, et que vous voulez apporter votre contribution, cela sera avec grand plaisir !

De même si vous désirez le dossier de presse, n'hésitez pas à le demander...

VACANCES

Nous sommes déjà à la fin de ce petit tour des CPS, j'espère pouvoir tester de nouvelles productions la prochaine fois, et peut être avoir des compte rendus de certaines CP.

En attendant et pour ceux qui partent : bonnes vacances !

Frédéric THIRARD
thirard@planete.net



SERVICE DEMOS

découvrez l'univers fabuleux de la démo sur ATARI !

SERVICE DEMOS

Le CD ROM

199 F

Plus de 250 disquettes, près de 200 Mo d'intros, MegaDémos, Multiparts, Zik Discs etc... pour STF / STE ET FALCON !

+ Bonus : 45 Mo de démos, intros et programmes divers...



POUR COMMANDER

Je désire :

☐ Recevoir la liste des démos du Service Démos (joindre un timbre à 3F)

☐ Commander ________ exemplaires du CD Service Démos à 199 FF pièce soit ________________ F

☐ Commander ________ disquettes de démos (indiquer ci-dessous les références) à 15 FF pièce soit ________________ F

Références : ....

: ....

: ....

NOM : .... Prénom : ....

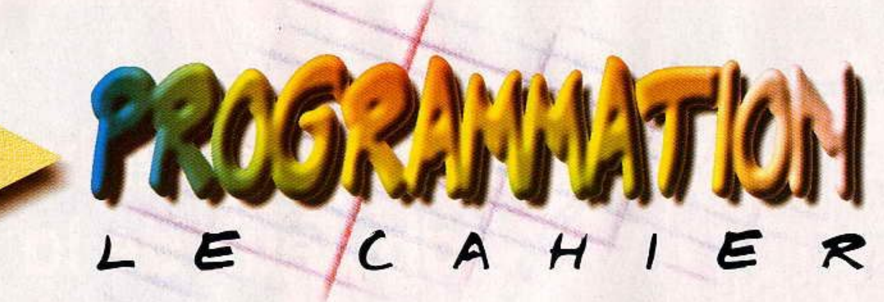
Adresse : .... Code Postal : .... Ville : ....

Votre (vos) machines : ....

règlement total : ______ FF

Découpez ou recopiez ce coupon et envoyez le accompagné de votre règlement par mandat ou chèque libellé à l'ordre de F. THIRARD à l'adresse suivante :

F. THIRARD – Service Démos / 35, chemin des beaux vents – 95610 Eragny sur Oise



ADIEU COMPENDIUM !

Le COMPENDIUM cd n'est plus !

TOAD COMPUTER a arretté ses activités sur ATARI et donc ledit cd.

TDM cherche une solution pour continuer à pouvoir délivrer cet indispensable ouvrage pour qui veut programmer sur ATARI.

GdM



la programmation nouvelle (7)

EVENT MULTI ET LANGUAGE A CONTACTS

L'event multi, tout le monde connaît ça sur Atari. En revanche, le language à contacts ne risque guère de n'interpeller que ceux qui ont tâté de l'automate programmable durant leurs études ou leur vie professionnelle.

LE COEUR DU PROGRAMME

Tout programme GEM est conçu autour de la fonction EVNT_MULTI, c'est une telle nécessité, qu'un programme n'utilisant pas EVNT_MULTI (ou au moins EVNT_MESAG) ne peut pas être considéré comme un application GEM. Le gros problème c'est qu'une fois passée l'étape de la fonction EVNT_MULTI, il reste à traiter la dizaine de paramètres renvoyés par elle : position et état de la souris, touches du clavier, timer, zones d'écran et bien entendu évènements GEM.

Le traitement s'effectue en plusieurs parties. La fonction EVNT_MULTI retourne dans un INT un champ de bits dont chacun représente un type d'évènement particulier :

```
bit 0 MU_KEYBD : Appui sur les touches du clavier
bit 1 MU_BUTTON : Clic sur les boutons de la souris
bit 2 MU_M1 : Zone d'écran 1
bit 3 MU_M2 : Zone d'écran 2
bit 4 MU_MESAG : Message GEM
bit 5 MU_TIMER : Timer
```

Certaines données, telles que la position de la souris ou l'état des touches mortes, sont renvoyées par EVNT_MULTI quel que soit l'évènement qui s'est produit. Il reste alors au programmeur à tester quels sont les évènements qui sont intervenus. Comme plusieurs éléments peuvent survenir simultanément (Message GEM et Timer, par exemple), on effectuera des tests indépendants bit par bit.

```
if(event&MU_KEYBD)
{
/* Gestion du clavier */
}
if(event&MU_BUTTON)
{
/* Clics de la souris */
}
if(event&MU_MESAG)
{
/* Messages Gem */
}
```

Il est préférable de placer la gestion du clavier avant les messages GEM pour une raison simple. On va pouvoir ainsi tester les raccourcis clavier et les transformer en faux messages GEM de menu. Pour cela une méthode très simple, dans l'exemple suivant, va permettre de tester le (CTRL)+(Q) qui sert à quitter un programme.

```
if(event&MU_KEYBD)
{
if(key&0xff==0x11)
{
event|=MU_MESAG;
msg[0]= MN_SELECTED;
msg[4]= ME_QUIT;
}
}
```

int event : Champ de bit des évènements
int key : Touche clavier enfoncée
int msg(8) : buffer de message GEM

Le principe est simple : on teste le clavier. Si la touche (CTRL)+(Q) a été envoyée, on reçoit le code ASCII $11, on effectue un masquage sur KEY pour ne tester que la partie faible qui contient le code ASCII (le reste contient le code scan de la touche).

WSi cette touche a réellement été enfoncée, un masquage par OU ajoute un évènement MU_MESAG au champ de bits EVENT et on remplit le buffer de message GEM avec les données nécessaires pour simuler le pseudo-évènement en question.

LA ROUTINE

On peut aisément améliorer la méthode. Pour cela, on stocke dans un tableau l'ensemble des combinaisons de touches clavier que l'on est appelé à utiliser et les évènements GEM qui doivent en découler. Le tableau est alors basé sur une structure du type suivant.

```
typedef struct
{
int code;
int alt;
int mesag;
int action;
} SHK;
```

– code : données renvoyées par EVNT_MULTI, le code scan dans l'octet de poids fort et le code ASCII dans l'octet de poids faible.

– alt : état des touches alternatives (touches mortes) du clavier sous forme d'un champ de bits. Les deux touches SHIFT ont deux codes différents : 1 et 2, on préférera coder SHIFT sous le code 3 pour le rendre indépendant de la touche pressée.

Suivent ensuite les variables correspondant aux données en sortie, c'est-à-dire à ce qui sera envoyé en tant que pseudo EVNT_MESAG.



– mesag : type de message (msg[0])

– action : paramètre du message (msg[4])

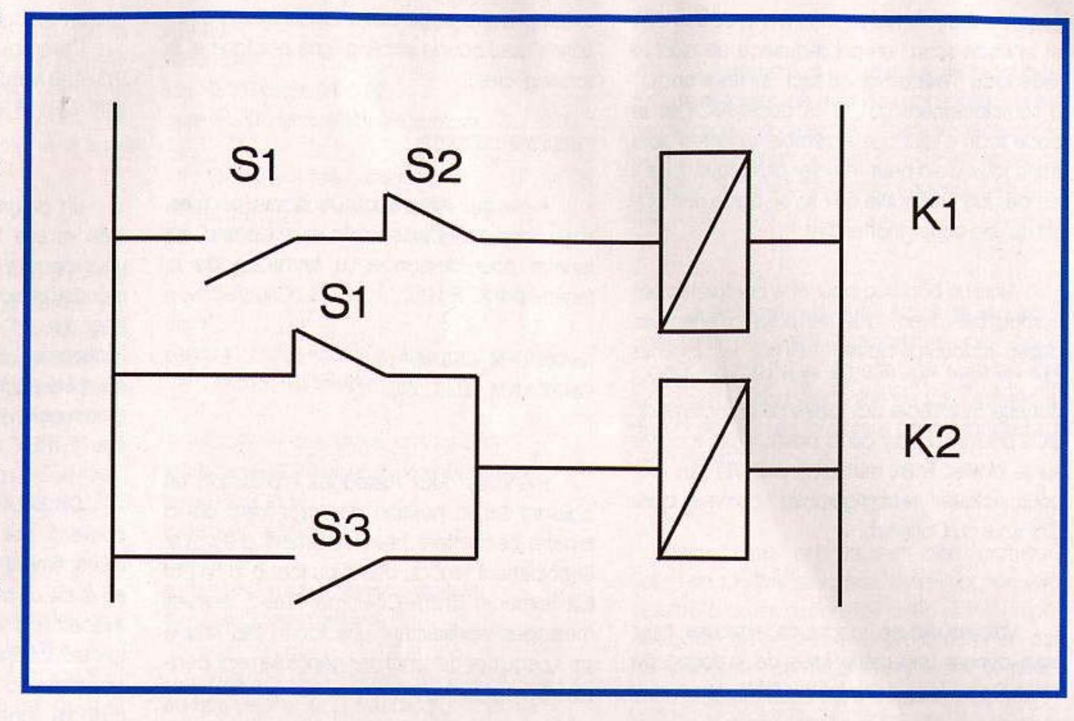
Cela suffit pour obtenir de bons résultats avec la routine suivante.

```
SHK shk;
int event, dead_key, key, shk0, shk4,z;
int msg[8];

    if(event&MU_KEYBD)
    {
      if(dead_key&3)  dead_-
key|=3;
```

On regroupe les deux touches SHIFT sous la forme d'une seule touche.

```
shk0=0;
shk4=0;
for(i=0;i<shk_size;i++)
    {
```



On balaye le tableau des raccourcis-clavier. La variable SHK_SIZE a été initialisée au démarrage du programme et correspond à la taille du tableau : sizeof(shk)/sizeof(SHK).

```
if(!(shk[i].code&0xff00))
{
if((shk[i].code==key&0xff)&&(dead_key==shk[i].alt))  {
  shk0=shk[i].evnt;
  shk4=shk[i].action;
  break;
}
}
```

Si l'octet de poids fort de la variable CODE de la structure SKH est à zéro, c'est que le test s'effectue par rapport au code ASCII. Si le code ASCII et les touches mortes correspondent, le pseudo message GEM est créé et on quitte immédiatement la boucle.

```
else
{
if((shk[i].code==(key&0xff00))&&(dead_key==shk[i].alt))
{
 shk0=shk[i].evnt;
 shk4=shk[i].action;
 break;
}
}
```

Autre cas : l'octet le poids fort n'est pas nul. Dans ce cas le test s'effectue par rapport au code scan. Comme vous pouvez le constater aucun test n'est effectué à la fois en tenant compte du code scan et du code ASCII.

C'est en effet inutile de tester les deux à la fois, un seul suffisant à caractériser un appui sur le clavier.

```
}
if(shk0)
{
 wind_get(0,WF_TOP,&msg[3],&z,&z,&z);
 event|=MU_MESAG;
 msg[0]=shk0;
 msg[4]=shk4;
}
}
```

Si une touche a été détectée, la variable shk0 est non nulle.

Dans ce cas on peut préparer l'évènement GEM. Pour être le plus propre possible, on récupère le handle GEM de la fenêtre en avant-plan et on le met dans msg[3], ce qui est logiquement nécessaire pour tous les messages ayant trait aux fenêtres.

Il y a un inconvénient majeur à cette routine : si un message GEM réel était présent, il est impitoyablement écrasé par le pseudo–message généré par la routine. Il faudrait donc en principe tester l'existence d'un message GEM et remettre à plus tard la création du pseudo-message si tel est le cas.

ETHIQUE DES RACCOURCIS-CLAVIER

Qu'est-ce qui fait que l'on préférera détecter quelquefois le code scan et d'autres fois le code ASCII ? Il est toujours préférable de tester le code ASCII tant qu'il est disponible, celui-ci est en effet indépendant de la configuration du clavier (AZERTY, QWERTY, QWERTZ...). Le code ASCII est accessible pour toutes les touches qui affichent des caractères (donc un code ASCII) et aussi les codes de [CTRL]+[A] à [CTRL]+[Z] et aussi [ESC], [Backsp] et [Del]. Par contre les combinaisons de touches avec [ALT], ainsi que les touches de curseur (flèches, Clr-Home, Insert), les touches de fonction, [Help] et [Undo] ne peuvent être testées que par leurs codes scan.

Insérez dans la routine le code suivant et vous pourrez voir le code scan, le code ASCII et les touches mortes pour tout ce que vous taperez au clavier.

```
printf("[%x/%x] ",key,dead_key);
```

Il est toujours préférable de tester les codes ASCII pour être indépendant du clavier. Cependant, il existe de nombreux programmes qui ne respectent pas cette règle élémentaire : Master Browse, par exemple, ne quitte pas avec [CTRL]+[Q] mais sélectionne tout le texte, ce qui correspond en théorie au raccourci [CTRL]+[A] : logique sur un clavier QWERTY où le "A" et le "Q" sont inversés. D'autres programmes font



encore mieux : ils testent à la fois le code ASCII et le code scan : en conséquence de quoi le raccourcis n'existe plus du tout : s'il teste un "Q" à l'emplacement du "A" le code ASCII et le code scan n'iront pas ensemble et le test sera donc faux. Cela peut sembler plus grave, mais il est des fois préférable qu'il ne se passe rien plutôt qu'une action inattendue.

Alors un bon truc pour être complètement compatible avec tous les pays : n'effectuez aucun raccourcis-clavier (ALT) sur les touches "A", "Z", "Q", "W", "Y" et "M". L'autre solution consiste à accéder aux tables de caractères du BIOS pour s'enquérir de la position des touches sur le clavier. Enfin, dernière possibilité : les raccourcis-clavier reconfigurables, comme dans Calamus ou Connect.

UN TABLEAU D'EXEMPLE

Voici quelques raccourcis typiques pour vous donner une brève idée de la façon de remplir le tableau de structures SHK.

```
SHK shk[]={
{0x11,4,MN_SELECTED,ME_QUIT},
```

Cas du test d'une touche actionnée par (CTRL). Il s'agit du même cas que celui évoqué au début de l'article.

```
{0x3B00,0,MN_SELECTED,ME_TABLO},
```

Ici, on teste l'appui sur la touche (F1). Aucune touche morte n'est appuyée.

```
{0x1400,8,MN_SELECTED,ME_INSTIME},
```

Test de [ALT]+[T].

```
{0x4800,3,WM_ARROWED,WA_UPPAGE},
{0x5000,3,WM_ARROWED,WA_DNPAGE},
```

Cas intéressant. On teste les touches fléchées avec (SHIFT) et on envoie un message de scrolling d'une page de la fenêtre. Cela fonctionne aussi pour le scrolling ligne par ligne et le scrolling latéral.

```
{0x15,4,WM_CLOSED,0},
```

Autre cas intéressant. On simule de message surprenant après un clic sur le closer d'une fenêtre pour demander la fermeture de la fenêtre par (CTRL)+(U).

```
{0x4700,0,WM_VSLID,0},
{0x4700,3,WM_VSLID,1000},
};
```

Enfin ces deux messages intéressants en agissant sur la position de l'ascenseur de la fenêtre permettent très simplement d'envoyer le document tout au début ou tout à la fin par (Clr-Home) et (Shift)+(Clr-Home). Ces 5 derniers messages représentent une façon très simple de s'acquitter de fonctions généralement pénibles à programmer.

LANGUAGE A CONTACTS

Je vous en avais déjà parlé un peu il y a quelques mois, une étude plus approfondie s'impose. Le language à contacts est utilisé par les automates programmables. Il tient son nom au fait qu'il permet de programmer ce que l'on fait classiquement avec des relais.

C'est un language qui n'est basé que sur des "IF-THEN". On teste l'état de plusieurs capteurs en entrée, qui sont généralement des contacts (des interrupteurs ou des capteurs). Ces contacts peuvent être placés en parallèle (fonction OU), en série (fonction ET) et aussi être des contact à ouverture (fonction NON). On peut en combiner autant que l'on veut à volonté. Ces contacts réalisent donc une fonction logique qui, si elle est vraie, laissera passer le courant vers un relais qui, en se fermant, alimentera un actionneur (moteur, vérin, four, lampe...).

L'exemple en encadré peut se lire ainsi :

```
IF(S1 AND NOT(S2)) THEN K1
IF(NOT(S1) OR S3) THEN K2
```

APPLICATION GEM

Un programme en language à contacts n'est qu'une longue liste de "IF-THEN". Ca ne vous rappelle rien ? Oui, bien sûr : le tableau des raccourcis-clavier ! On a deux conditions d'entrée : key et dead_key et deux résultats qui "actionnent" des évènements GEM. La routine qui a été écrite n'est autre qu'un automate programmable, la boucle FOR balayant la teste des "IF-THEN" constitués par le tableau.

On peut maintenant aller bien plus loin : convertir des touches du clavier sous forme d'évènements GEM c'est un petit automate. Il en existe un bien plus gros : celui qui à partir des évènements GEM va se charger d'appeler toutes les routines du programme. Une fois cet automate au point, vous n'aurez plus à écrire la moindre ligne de code pour faire tourner le squelette d'une application. La seule chose à faire sera de construire le tableau des évènements. Vous pourrez ainsi faire fonctionner le fichier ressource d'un nouveau programme en moins d'un quart d'heure.

Etape ultime : un éditeur de ressource permettant lui-même d'éditer les liens entre objets et de créer le tableau des évènements. Vous croyez que ce n'est pas possible ? On appelle cela un constructeur d'applications, ça existe depuis toujours sur NeXT, et plus récemment sur PC, Mac et Be-Box. Alors, pourquoi pas sur Atari ?

Pascal BARLIER



extensions systèmes sur le TRAP #10

Supposons qu'avec ces trois lignes :

move.l #buffer,aO
move.l #$313OOOOa,dO
trap #1O

Vous puissiez tramer en 216 couleurs une image True Color, que de manière aussi rapide vous puissiez lancer un Timer, gérer du son, etc.

En bref, accéder à de nouveaux outils avec un protocole encore plus simple que celui de l'AES/VDI : c'est le but de l'extension TRAP #1O.

Philosophie

Il s'agit de fournir au programmeur une base d'outils de programmation qui lui évitent de réinventer la roue à chacun de ses programmes. Vous me direz que chaque programmeur a ses propres bibliothèques... oui, mais avec ce système chacun pourra disposer également de



la bibliothèque des autres ! C'est ainsi que la meilleure routine de tramage, si elle est diffusée ainsi, pourra profiter à tous. Il en va de même pour toutes les autres petites méthodes (tris, traitements de sons, calculs sur des réels sans copro, etc...).

Principe

Les routines s'installent sur le Trap #10 (du nom de l'instruction assembleur qui permet d'y basculer) par l'intermédiaire d'un Gestionnaire que je fournis : TRAP_10.PRG à loger dans le dossier AUTO. Ensuite, en quelques octets de code, vous ou tout autre programme pouvez accéder à ce nouvel outil.

Le gestionnaire supporte jusqu'à 256 routines qui, elles-mêmes, supportent jusqu'à 256 sous-fonctions chacune. La fonction 0 correspond au gestionnaire, les 255 autres sont programmables à souhait.

Il va de soi que si vous n'enregistrez pas votre fonction par mon intermédiaire, nous aurons vite de nombreux conflits. Ma page WEB sera un lieu idéal pour la diffusion des outils et des syntaxes des nouveaux appels. Les pages de ST mag devraient aussi permettre un suivi de leurs développements.

Pour appeler une routine, voici la méthode :

En entrée :

A0 : pointe sur un tableau de paramètres variant selon la fonction

D0 : valeur clé + numéro de fonction (yy) et de sous fonction (xx)

```
move.l #...,a0
move.l #$3130xxyy,d0
trap #10
```

En retour :

```
d0=LONG 10: Ok
d0='NULL': fonction inexistante
d0='UNKN': sous-fonction inconnue
```

La valeur D0 contient dans le mot supérieur $3130='10' comme clé. Si cette valeur n'est pas rencontrée, alors la routine saute au Trap #10 précédemment installé. Ainsi, ce système n'est pas bloquant pour les installations antérieures à TRAP_10.PRG.

Le mot inférieur contient deux informations : yy=numéro de fonction (de 0 à 255) et xx=numéro de sous-fonction (de 0 à 255).

Le Gestionnaire

Il comprend pour l'instant 3 appels (sous-fonctions 0,1 et 2) :

```
00/00=demande d'infos
move.l #zone,a0
move.l #$31300000,d0
trap #10
retour: d0=10
zone=LONG version (ex='1.00')
zone+4=LONG adresse table 256 pointeurs
```

00/01=installer une fonction

```
entrée : zone=WORD numéro de fonction désiré
zone+2=LONG adresse de la routine (finie par RTS)
move.l #zone,a0
move.l #$31300100,d0
trap #10
retour : d0=10 alors fonction installée
d0=-1 fonction déjà occupée !!!
```

00/02=désinstaller une fonction

```
entrée : zone=WORD numéro de fonction à libérer
move.l #zone,a0
move.l #$31300200,d0
trap #10
retour : d0=10 alors ok, fonction désinstallée
d0=-2 emplacement déjà libre !!!
```

Voilà de quoi installer vos propres outils et en faire profiter les autres programmeurs.

Fonctions déjà implantées

Fonction 10 : tramage 216 couleurs

Sur la fonction 10 j'ai implanté des routines de tramage 216 couleurs avec 3 sous-fonctions selon le type d'image source :

en entrée :

```
zone : LONG adresse image source
LONG adresse image dest
WORD largeur
WORD hauteur
LONG adresse palette retour
move.l #zone,a0
move.l #$3130xx0a,d0
trap #10
xx=00, l'image source est en 24 bits R,V,B
xx=01, l'image source est en 15 bits Intel (VVVBBBBB xRRRRRVV)
xx=02, l'image source est en 16 bits Falcon (RRRRRVVV VVVBBBBB)
```

En retour l'image dest contient les indexs de couleur (0 à 215) et la palette contient 648 octets (216 fois trois octets R,V,B).

Fonctions prévues

Je compte aussi ajouter le tramage monochrome, les transformations mode Atari (plans entrelacés) vers mode cartes graphiques (octets) ainsi qu'un appel permettant de lancer à la fréquence voulue n'importe quel timer du MFP ST ou du MFP TT : en effet, cette machine dispose d'un second MFP qui apporte 4 timers supplémentaires !

Cool...

Ce système l'est en effet. Il évite toute gestion de modules, de mémoire, son protocole est archi-simple, le nombre d'octets nécessaires pour l'accès à un outil est ridicule (remplissage du tableau + 14 octets pour l'appel), il est gratuit.

...mais limité

Ce système l'est aussi. Il doit se réduire à une série de petits programmes peu gourmands en mémoire : en effet, les routines sont résidentes ! Cependant, rien ne vous empêche de choisir les outils que vous désirez installer sur votre système.

Appel à tous

Vous avez une bonne idée gratuite ? Faites-en profiter les autres. Votre fonction sera ajoutée à celles disponibles avec vos coordonnées pour qu'on puisse vous contacter en cas de problème ou simplement pour ijcauser" entre programmeurs dans la même branche.

Pour vous guider, je pense que des routines graphiques, des routines de gestion (stats, divers tris), des routines très systèmes (gestion des interruptions, chrono, etc...), des routines sonores (travail sur un échantillon, capture ou restitution d'un son en RAM) seraient les bienvenues.

Pour obtenir TRAP_10.PRG, il suffit de m'écrire (avec une disquette et une enveloppe timbrée pour le retour). Vous recevrez également le source assembleur d'un exemple de fonction qu'on ajoute au Trap #10. Ce dernier pourra être utilisé comme point de départ à vos propres réalisations.

J'espère aussi pouvoir fournir un fichier OBJET directement linkable en ijC" amenant l'appel suivant :

```
retour=TRAP_10(fn,sub_fn,zone)
WORD fn,sub_fn
LONG retour
LONG zone
```

A vos claviers !

Depuis le nombre inattendu de demandes du FORTH, je sais qu'il y a encore pas mal de programmeurs sur Atari : écrivez-moi, recevez TRAP_10.PRG et augmentez le nombre d'outils ! Chacun est compétent dans un domaine, autant que tous en profitent.

Guillaume TELLO
gtello@wanadoo.fr
http://perso.wanadoo.fr/gtello/





sharewares strikes back !

Et oui, comme le disait si bien Godefroy dans l'édito du numéro 123 "the show must go on". On continue avec le retour de la rubrique sharewares qui se fera maintenant sous ma plume (en espérant pouvoir arriver à la qualité des articles de Jean-Jacques). Je vais donc essayer de combler le retard pris pendant les mois où la rubrique a été absente. Afin de ne pas débousssoler les habitué(e!)s de cette rubrique je vais reprendre le fil conducteur mis en place par J.J.A.

Les mises à jour

Un wagon de mises à jour, ce qui ne peut que nous donner le moral, étant sûr d'en oublier si vous avez réalisé des mises à jour n'étant pas citées ici, faites-moi en part, cela sera réparé dans le numéro suivant.

On commence ce mois-ci avec la version 6.06 de MENU qui, je le rappelle, est un boot manager destiné uniquement au Falcon.

Ce programme beaucoup plus joli qu'xboot (musique, image de fond, pluie d'étoiles,...) se voit adjoindre la possibilité de réordonner un répertoire. (la prochaine version devrait voir arriver l'option permettant de ne pas voir menu lors du 2 ème boot sous magic).

Poursuivons avec la version 0.88 de NEWSIE (une version 0.90 ne devrait pas tarder à arriver, car j'ai remarqué que plusieurs personnes postaient déjà avec) qui s'améliore même si le bug de défilement des fenêtres n'a toujours pas été éliminé.

Au niveau des mails MyMAIL 0.62 est comme son nom l'indique un Mailer fonctionnant avec STing et STiK. continuons avec le pack DRACONIS du 27 mai 98 qui est une suite Internet qui devrait passer en commercial avec l'arrivée du MILAN (il sera intégré au pack de logiciels fournis avec la machine), ce pack comprend ADAMAS 0.85 et marathon 0.5.



Cette suite assez prometteuse devra faire encore pas mal de progrès pour arriver à détrôner CAB, car niveau décompactage des images c'est encore plus lent que CAB, (pour un tramage de meilleure qualité) mais surtout le code html des pages doit être irréprochable sans quoi vous aurez droit à un retour au bureau direct (pratique pour traquer les imperfections dans vos sources). Un soft qui demande à progresser, mais dont les débuts sont encourageants (n.d.l.r. : le test est dans ce numéro). Un nouveau cab.ovl 1.2904 est lui aussi arrivé en version 68000 et 68030 (meilleure gestion des cookies).

Passons maintenant aux infographistes avec l'arrivée d'une mise à jour de DIGITAL LAB 1.05 qui apporte une fenêtre zoom, un module recolore, et diverses petites améliorations. Un autre soft de retouche SMURF 1.03 qui propose des effets sympas (ombrages, spirale,...) mais qui se montre parfois instable.

Plus orienté raytracing, EUREKA le grapheur 2d, modeleur 3d débarque en version 2.12. POV se voit compilé en deux versions 68030+68881 et 68040. L'auteur de ces deux compilations indique que la version 40 et entre 1,5 et 2 fois plus rapide que

la 30. Nul besoin de présenter EB-MODEL LE modeleur, qui ne cesse de s'améliorer pour cette version 3.29P.

Au niveau des jeux, SUBAQUA, est une sorte de simulation de scooter sous-marin. A vrai dire je n'ais pas tout compris sur le maniement de l'engin et sur la mission à effectuer. Pour les fans de doom PDDOOM version 0.05 de Patrice Mandin. j'ai essuyé à mon grand regret, des tas de tentatives soldées par des échecs. Le plus bizarre c'est que mes fichiers wad marchent sans problème avec BADMOOD, et sont reconnus avec une erreur de texture sous doom. Je vais me mettre en rapport direct avec l'auteur pour pouvoir moi aussi blaster du monstre. Compte rendu dans le prochain numéro.

Coté musique, PHPLAYER 4.4 un nouveau player de fichiers sonores dont je vous livre la liste directement. (midi, ms adpcm wave, ima adpcm wave, avr, voc, au, snd, aiff, iff) il fonctionne sous magic, mais je n'ai pas sorti la moindre note de mes fichier midifile. l'interface est plutôt austère, mais comme il marche sur toute la gamme, nous ne nous plaindrons pas.

ANIPLAY 2.01

FREEWARE de MEQUIGNON Didier
25, rue de l'Ascenseur
62510 ARQUES FRANCE
didier.mequignon@wanadoo.fr

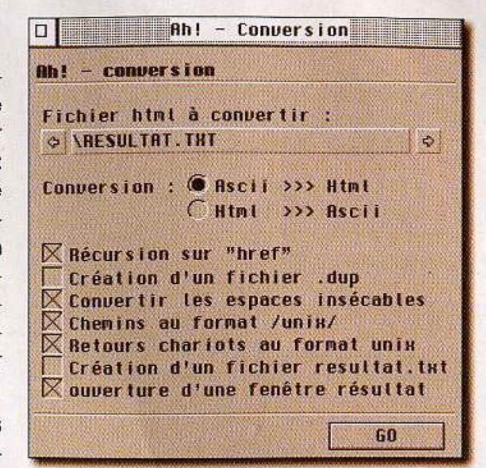
http://perso.wanadoo.fr/didierm/

Passons maintenant à un superbe programme nommé ANIPLAY qui nous arrive en version 2.01. Inutile de vous faire saliver plus de temps, c'est fantastique : MEQUIGNON Didier qui est l'auteur de ce programme nous épate à chaque nouvelle version, ce coup-ci c'est la gestion des fichiers Quicktime VR2, et la sauvegarde partielle du son qui ont été implémentées, sans compter des tas d'améliorations dont la liste et bien trop grande pour tenir ici.

Si vous voulez pouvoir lire des fichiers MOV, AVI, FL*, JPG, AVR, WAV, AIF, ne cherchez plus et procurer vous cette merveille.

Principalement destiné au FALCON, il fonctionne aussi sur TT, et HADES (Gestion carte 16 millions de couleurs (HADES au format XBVR)).



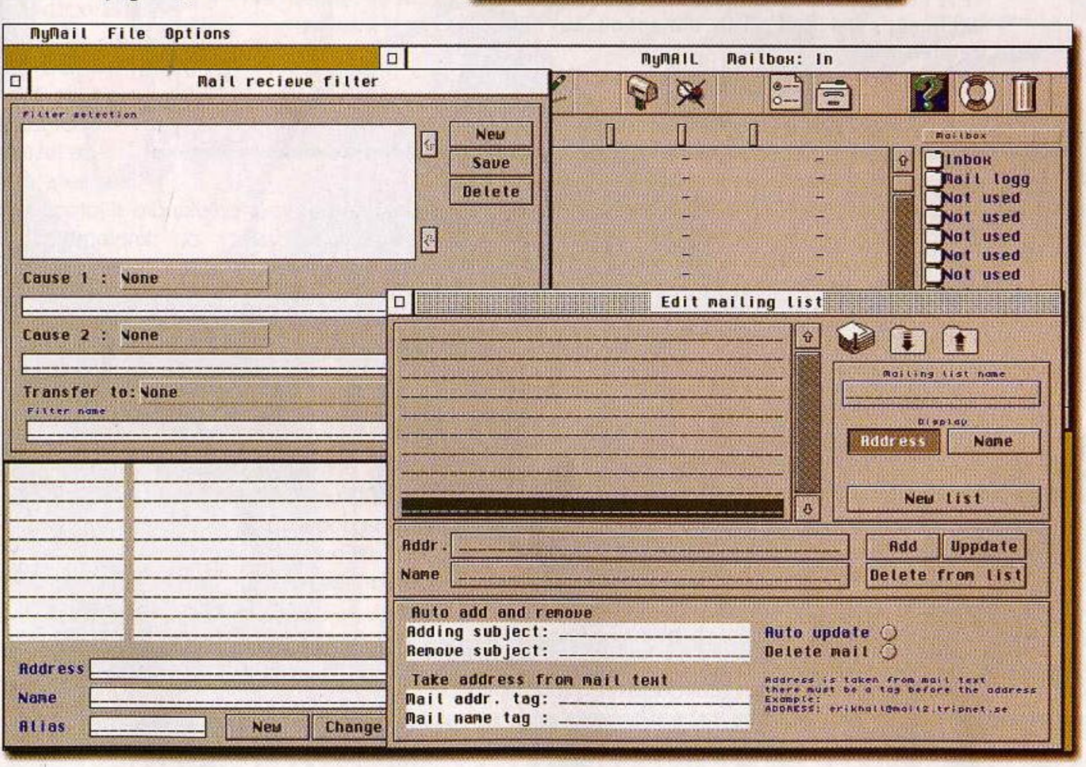


Bref en un mot comme en cent ANIPLAY est à mon avis le meilleur player multimédia pour nos machines. N'oublions pas M-PLAYER qui ne manque pas d'atouts lui aussi (GIFS animées,...).

VISION 3.0B

shareware 150F
Jean LUSETTI
34, chemin Joseph Aiguier
résidence les Hesperides, Bat.B
13009 MARSEILLE
E-Mail : j-lusetti@usa.net

VISION, le soft de dessin de Jean Lusetti passe en shareware. Après une longue période sans nouvelle version, il nous arrive une 3.0B. Je ne vais pas faire un test ici, car Godefroy devrait l'avoir déjà fait dans ce numéro. Par contre initiative intéressante, la page bug disponible sur internet permet de consulter les bugs connus mais pas encore éliminés. Un questionnaire permet également de faire remonter les bugs découvert plus rapidement à l'auteur.



AFTP 14 Béta 2

freeware
jan & Tomas Krivankove

Zizkova 26
320 16 Plzen
Czech Republic
E-Mail: atack@szt.cdrail.cz

Tous ceux qui ont un



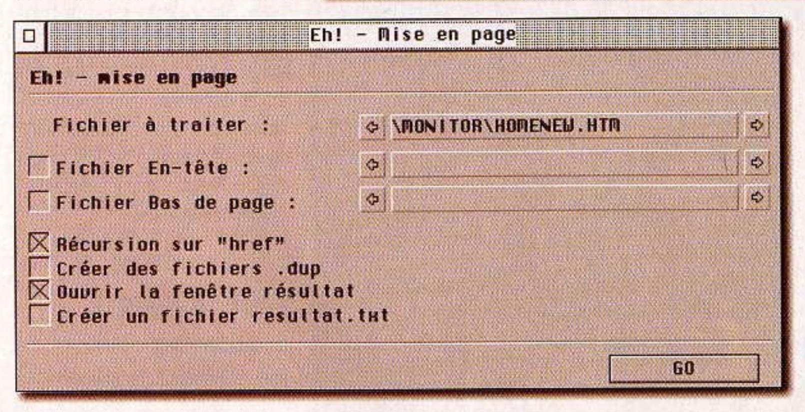
modem doivent connaître AFTP, mais pour ceux qui voudraient s'équiper ce programme devrait leur rendre bien des services. Entièrement sous GEM, AFTP vous servira à envoyer ou recevoir des fichiers. Que vous vouliez récupérer la dernière version de votre shareware préféré, ou simplement mettre à jour votre site web, AFTP se chargera de tout cela le plus simplement du monde. Une barre de progression vous indiquera clairement la proportion du fichier déjà rapatrié. Pas de faiblesse majeure, mais surtout une bonne fiabilité.

TEXTO ! 1.3

postcardware

PEREZ Stéphane
328, Les Hauts du Louvarou
38560 HAUTE-JARRIE
FRANCE
stephane__perez@hotmail.com

TEXTO est un convertisseur ASCII vers différents formats (HTML, NTF, ANSI WINDOWS, ou inversement). Différentes options vous permettrons d'affiner la conversion. Comme celles des accents, caractères spéciaux, lettres grecques. Le chronométrage est lui aussi disponible. A titre indicatif un texte ASCII de 200 Ko (3 305 lignes) sera converti au format HTML en moins de 65 secondes avec un Falcon. Un petit reproche cependant, il serait bon d'inclure une barre de progres-



sion, car sur les gros fichiers, rien n'apparaît à l'écran, ce qui laisse planer le doute sur un éventuel plantage (qui je vous rassure ne s'est jamais produit au cours de mes tests). Bref un convertisseur à garder sous la main.

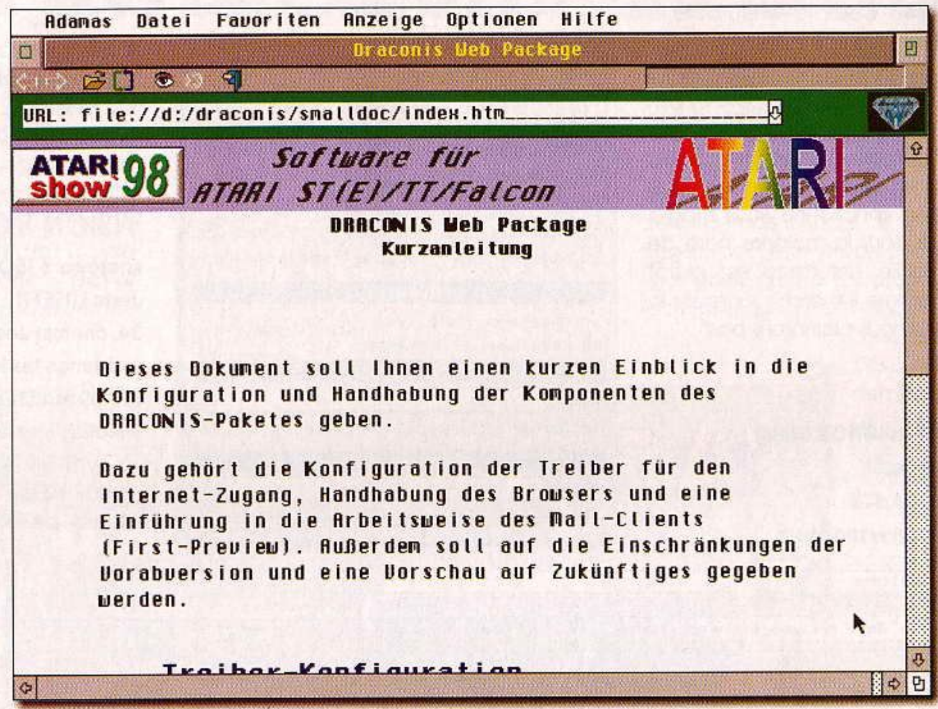
AH!, BAH, EH, OH

freeware

Arnaud BERCEGEAY
72, rue de la Vieille Saulze
44410 La Chapelle des Marais
arnaud.bercegeay@wanadoo.fr

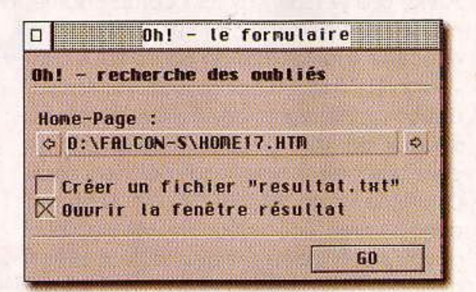
AH, BAH, EH, et OH sont une suite de petits logiciels qui devraient rendre bien des services à ceux qui ont un site personnel, ou bien qui réalisent des pages HTML. Voyons donc à quoi servent ces 4 utilitaires.

AH V1.21 est un convertisseur qui vous permettra de convertir vos textes au format HTML.



BAH V0.61 est quant à lui moins courant. Compatible M&E il vous permettra de tester vos fonds de pages, et surtout la couleur de votre texte que vous allez superposer dessus. (cela vous évitera d'avoir des pages illisibles).

EH V0.96 est comment dire, un prg qui rajoute un en-tête et un pied de page aux documents HTML, permettant ainsi de réaliser des présentations avec des simulations de frames. Assez pratique et simple d'emploi, il vous permettra de réaliser un site agréable à visionner le plus simplement du monde.



OH V0.95 est lui aussi indispensable si vous avez un site, il se chargera de tester les liens de vos pages, et vous préviendra si jamais un lien n'est pas exact, ou simplement s'il manque un fichier image.

Bref 4 petits utilitaires, que vous ne quitterez plus après les avoir testés.

En bref, une version 4.10 de QED l'excellent éditeur de texte, BUBBLE GEM 07, NEWTON une calculatrice sous GEM, STING V1.5, des icônes pour THING. Voilà c'est tout pour ce numéro 126, bonnes vacances à tous, atarisez bien, et rendez-vous à la rentrée.

Pascal Cornot (MONITOR)
monitor@hol.fr

HALTE A LA PROHIBITION



En couverture

- Netscape : une idée de génie pour contrer Microsoft !
- Toute la vérité sur Windows Nt et Rhapsody !
- Compaq rachète Digital : les Pc de demain seront-ils des Alpha à 1 Ghz ?

Sur le CD

Les versions intégrales du navigateur Communicator, de la suite bureautique Axene et du jeu Timekeepers !



DREAM le magazine de la micro clandestine pour Amiga, Atari, Risc OS, Linux, Be OS, OS2...



Voici la suite de ST DP, un service de ST Magazine qui vous permet de vous les indispensables ou les meilleures nouveautés du moment. Ce commerciaux. Ces versions sont bridées, mais permettent néanmoins essais !

LES JEUX

Aerius ►STDP J1
Un jeu de réflexion doté d'une réalisation exemplaire. Production Française.
1 disquette DD. ST

ATOM 2 ►STDP J2
Un superbe jeu de réflexion pour ST.
1 disquette DD. ST

Columns ►STDP J3
Un jeu de columns pour Falcon aux graphismes True Color magnifiques. Un des meilleurs de sa catégorie.
1 disquette HD. Falcon

Conquest ►STDP J4
Un wargame très sérieux fonctionnant entièrement sous GEM. Le but : conquérir le monde ! Pour les fanas de stratégie de guerre c'est indispensable. Fonctionne sur toute la gamme et même Hades.
1 disquette DD

Crime ►STDP J5
Une enquête policière complète avec indices, interrogations... Faites bouger vos méninges !!
1 Disquette DD. ST

Double Bubble ►STDP J6
Un jeu des Reservoir Gods donc un jeu excellent ! C'est un clone du célèbre Bubble



Trouble pour Falcon. Une durée de vie excellente, une réalisation sans faille.
Une disquette DD. Falcon

Haunted House ►STDP J7
Visitez une maison hantée grâce à ce jeu de plate-forme venu d'outre tombe...
1 disquette DD. ST

Hero ►STDP J8
Un jeu de rôle en vue de dessus.
1 disquette DD. ST

Nethack ►STDP J9
Un jeu de rôle en vue de dessus. Durée de vie immense et captivant. Fonctionne en 640x480 mini.
Une disquette HD

Premium Mahjong ►STDP J10
Le meilleur jeu de Mahjong en Shareware. Découvrez ce jeu oriental qui vous captivera des heures durant. Il fonctionne sur Falcon/TT/Hades.
Une disquette HD

Running ►STDP J11
Un clone de DOOM pour Falcon. Cette version de 96 est très avancée et laisse tendre un futur Hit : rapidité, décors True C monstres, bruitages... tout y est !
Une disquette DD. Falcon

Skyfall ►STDP J12
Un jeu de columns pour Falcon superbement réalisé par les Reservoir Gods. Des heures de jeu en perspective... Une disquette DD. Falcon

Towers Falcon ►STDP J13
Le jeu de rôle mythique en 3D subjective. Et c'est en Shareware sur Falcon. Qui ne l'a pas encore ?! 2 Disques HD

Towers ST ►STDP J14
Un jeu de rôle à la Dungeon Master en Shareware pour votre ST. Magnifique & indispensable !! Fonctionne aussi sur Falcon.
1 Disquette DD

Xmoon 101 ►STDP J15
Une démo d'un jeu de tir à venir avec des graphismes encore plus beaux que Raiden sur Jaguar ! Le moins que l'on puisse dire c'est que c'est prometteur. Falcon.
Une disquette HD

Sam in monsters Lands STDP J16
Un jeu de plate-forme superbe et complet. 1 disquette DD. ST

Conquest of Elysium ► STDP J17
Un superbe wargame à la Civilization en True Color. En attendant la deuxième version commerciale, goûtez aux joies du maître de guerre et de stratégie. 2 disquettes HD. Falcon.

Sheer Agony Démo ►STDP J18 La démo du plus célèbre jeu d'enquête sur Falcon. 1 Disque HD – Falcon

Sheer Agony Démo ST ► STDP J19 La même, pour ST/TT. 1 disquette DD – ST/TT

Aazhom Krypt Démo ►STDP J20
Le plus beau jeu de combat sur Falcon en version de démo. 2 Disquettes HD.

Décors pour Aazhom Krypt ► STDP J21 3 décors par disquette, deux disquettes dispos. Falcon

Radical Race Démo ►STDP J22
Un hit à essayer d'urgence ! 1 disque HD – Falcon

Opération Skuum Démo ►STDP J23
Un jeu de tir à essayer avant d'acheter. 1 disquette HD – Falcon

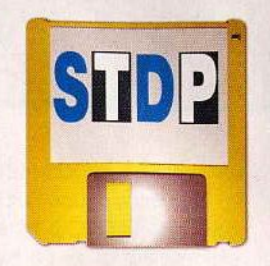
Lynx & Jaguar cheat codes ► STDP J24
1 disquette spécial truc & astuces pour les deux consoles d'Atari plus quelques images de jeux inédits. 1 disquette DD – Toutes machines

Educatif

La vie du Lac ►STDP E3
Logiciel éducatif sur l'écosystème d'un lac. Très bien réalisé.
1 disquette DD.

PRIX UNITAIRE : 39 F la disquette / 175 F les 5 disquettes / 450 F les 15 disquettes / frais de port 15 F
règlement par chèque ou mandat à adresser à LA TERRE DU MILIEU, 216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES.

découvrir le monde fabuleux du domaine public en sélectionnant pour mois-ci, nous avons rajouté des versions de démonstrations de logiciels de vous faire une idée du soft avant de l'acheter. Bonne lecture et bon



BUREAUTIQUE

First Word ► STDP B1
Le traitement de texte complet le moins cher du marché ! Toutes les principales fonctions nécessaires à la rédaction y sont.
Toute machine. 1 disquette DD

Opus ► STDP B2
Le légendaire tableur aux fonctions avancées.
1 disquette. Toutes machines

DESSIN

Photoline Démo ► STDP G1
La retouche photo professionnelle à la portée de tous. Attention : haute résolution mini. 16 couleurs et en dessous : affichage niveaux de gris. Version bridée à la sauvegarde.
2 disquettes HD ou 3 DD. Toutes machines.

Rainbow 2 Démo ► STDP G2
Le logiciel ultime pour la création graphique sur Falcon True color. Peinture à l'huile, dégradés, effets... tout y est ! Version bridée à la sauvegarde.
1 disquette HD. Falcon

D2M ► STDP G3
Un des logiciels de dessin le plus complet sur Atari. Découvrez sa puissance et son ouverture vers l'extérieur.
1 disquette HD ou 2 DD. Toutes machines.

Dform ► STDP G4
Le morphing n'aura plus de secret pour vous après avoir utilisé ce logiciel. 1 disquette HD. Toutes machines.

COMMUNICATION

Swiftel ► STDP C1
Le seul émulateur minitel photo sur Atari. Grâce à lui, vous vous passerez bien vite de votre vieux minitel !
1 disquette DD. Toute machine

Connect 2 ► STDP C2
Un logiciel de communication par modem. Idéal pour se balader sur les BBS et autres serveurs.
1 disquette DD. Toute machine

CAB 2.0 Démo ► STDPC3
La version de démo en Français du plus célèbre browser Atari. La version commerciale devrait bientôt être disponible chez Applications Systèmes France.
1 Disquette DD compressée – Toutes machines

Starcall Démo ► STDP C4
Reportez vous au numéro précédent d'ST Mag pour lire combien ce logiciel est puissant et pratique.
1 Disquette DD – toutes machines

PACK

Drivers ► STDP P1
Les derniers drivers pour Speedo & NVDI. Comprend les imprimantes HP 4 L, HP 660C, Stylus Color...
Une disquette

Disque dur ► STDP P2
Check Disk 3 : un défragmenteur qui permet aussi de récupérer des données effacées par mégarde.
AHDI6.061 : driver de disque dur.
Une disquette DD, toute machine.

Shell ► STDP P3
Two in one : enfin un logiciel qui gère la majorité des formats de compression. Très simple d'emploi, il vous sera vite indispensable.
1 disquette DD, toute machine.

CD ROM ► STDP P4
Metados 2.7 : le driver de lecteur CD le plus répandu pour ST/TT/Hades. Pour Falcon, Metados 2.6
CDplayer : pilotez vos CD audio directement sur votre ordinateur !
1 disquette DD. Toute machine

Falcon ► STDP P5
Turbo Veille : un économiseur d'écran révolutionnaire qui "déconnecte" l'écran afin que la machine travaille plus vite !!
SAM : installe des séquences sonores en rapport aux évènements du bureau (démarrage, ouverture fenêtre...). Peut aussi servir d'enregistreur audio en RAM. Livré avec sons au format AVR. 1 disquette HD. Falcon

Quaderno ► STDP M6

MUSIQUE



Dirty Sound ► STDP M1 :
un multipiste audio pour Falcon qui grandit sans cesse. Gère le JAM.

Soundpool Démo ► STDP M2
Voici les versions d'essais des logiciels Audio Master, Audio Tracker, Freestyle, Guitar Dreams et Zero X.
1 disquette DD – Falcon/STE suivant programmes

Studio Son Démo ► STDP M3
Logiciel audio spécialisé dans la post production.
1 disquette DD – Falcon

Quincy Démo ► STDP M4
Le multipiste audio doté d'un des meilleurs rapport qualité/prix de Parx. Essayez le pour vous convaincre !
1 disquette DD – Falcon

Voxx Démo ► STDP M5
Le seul et l'unique vocodeur pour Falcon. Puissant et convivial, il vous ouvre de nouvelles sensations audio-numériques !
1 disquette DD – Falcon

Quaderno démo ► STDP M6
Ce séquenceur est enfin disponible sur Terre et aussi en version de démo !
1 disquette DD – Falcon

Hypnosis démo ► STDP M7
La version ST de Quaderno.
1 disquette DD – ST



MULTIMEDIA
LE CAHIER



CRÉER UNE ANIMATION VR

Présenter un objet par des images, c'est bien ; par une animation, c'est mieux. Mais le summum est une animation QuickTime VR/1 : en effet, c'est l'utilisateur lui-même qui, grâce aux mouvements de sa souris, détermine son angle de vue de l'objet et peut ainsi s'attarder sur les détails de son choix.

Cet article se propose de vous guider pas à pas dans la création d'un de ces objets (VR=virtual reality).

LES OUTILS

Bien sûr, ils existent sur Mac, puisque que le VR est une variante du format QuickTime. Sur Atari, à ma connaissance, un seul programme permet de les générer : M_Player/MP_STE couplé à EASY_BAT pour faciliter l'écriture du script.

Pour rejouer l'animation, vous aurez le choix entre MP_STE (machines 68000 en ST Basse ou ST Haute), M_PLAYER (machines 68030 mini en 256, 32768 ou 65536 couleurs) et ANIPLAY.

L'EXEMPLE

Je tiens à remercier Franck Hivonnait pour le script POV qui m'a permis de générer les images nécessaires : il s'agit d'un dé 6 faces, gris marbré, posé sur un plan rouge et or. J'ai choisi de pouvoir faire le tour du dé en 12 images et de le faire à trois niveaux différents : caméra au sol, caméra à mi-hauteur et caméra en haut. Ceci me donne 36 images différentes : l'utilisateur de l'animation aura ainsi deux degrés de liberté : angle vertical, angle horizontal.

Mes images se nomment DE_000.TGA à DE_035.TGA et sont toutes logées dans le même répertoire. De DE_000 à DE_011, il s'agit des vues du sol, de DE_012 à DE_023 les vues à mi-hauteur et de DE_024 à DE_035, des vues en plongée.

La figure n°5 vous présente, à l'aide de DIAPO de Frédéric Bayle, quatre des douze vues : d'abord au sol, puis à mi-hauteur puis vues de haut.

Dimensions de l'animation
L'entrée des paramètres peut se faire soit à la main, soit automatiquement en lisant directement dans un fichier image!
Largeur: 120
Hauteur: 120
Taille buffer image: 43218___
Lire dans un fichier
Ok

Figure n°1: Taille de l'image

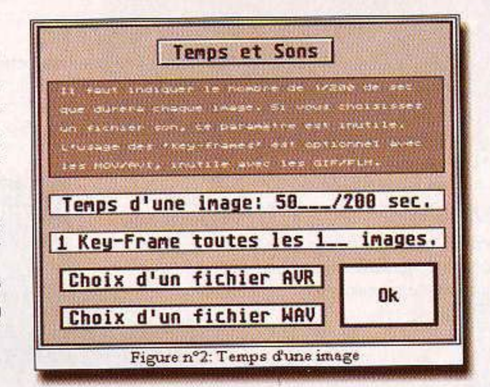


Figure n°2: Temps d'une image

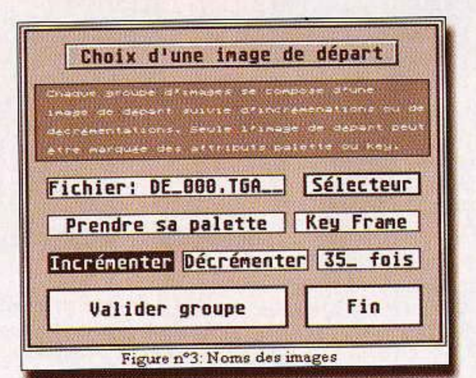


Figure n°3: Noms des images

CREATION DU SCRIPT AVEC EASY_BAT

Lancez EASY_BAT en version 1.03 minimum, passez la boîte de Copyrights et dans la seconde choisissez TGA comme type d'images. La troisième boîte réunit les dimensions de l'image (figure n°1).

Cliquez sur "Lire dans un fichier" et dans le répertoire des images écrivez DE*.TGA. EASY_BAT calculera automatiquement la taille maximale d'un fichier (43218) et récupérera la hauteur et la largeur (120x120).

Dans la quatrième boîte, fixez la qualité à 5 et cliquez sur "Choisir le nom", dans le répertoire des images écrivez par exemple DE.MOV pour le nom de l'animation à créer.

Dans la cinquième boîte (figure n°2) traitant des temps et du son, fixez le temps d'une image à 50/200 (=4 img/s) et forcez chaque image à être une Key Frame avec 1 comme paramètre. Le VR/1 ne s'accompagnant pas de sons, cliquez sur Ok.

Dans la sixième boîte (figure n°3) nous allons entrer le nom et l'ordre des images. Cliquez sur "Sélecteur" et prenez DE_000.TGA comme première image. Cliquez sur "Incrémenter" et indiquez 35 fois (en effet, si j'incrémente le nom DE_000.TGA 35 fois, j'arriverai à DE_035.TGA, c'est-à-dire que mes 36 images sont décrites en quelques clics !). Validez le groupe puis, comme c'est le seul groupe, cliquez sur "Fin".

La septième boîte (figure n°4) vous pro-



pose de transformer votre animation en VR/1, c'est exactement ce que nous voulons. J'indique 12 colonnes (nombre de vues horizontales à chaque niveau), 3 lignes (nombre de niveaux de vue), x=6 et y=1 pour l'image de départ. Le nombre d'images par cellule vaut 1 (chaque plan est fixe et non animé), je valide "Boucler horizontalement" et je clique sur "Transformer en VR".

Pour finir, la répétition globale doit rester vide, sauvez le script sous DE.BAT et quittez.

EASY_BAT n'a pas créé l'animation, mais il a généré un petit fichier texte détaillant tous les paramètres nécessaires à M_Player pour effectuer cette création.

GENERER L'ANIMATION AVEC M_PLAYER

Lancez M_Player ou MP_STE, version supérieure à 2.75 mini mais la 2.78 est mieux. Vous pouvez bien sûr utiliser la version Shareware, la création sera complète mais la palette ne donnera que des niveaux de gris.

Ceux possédant la version complète auront une palette en couleurs.

Chargez DE.BAT comme animation, si tout se passe bien, vous obtenez la boîte de la figure n°6 résumant les caractéristiques de DE.BAT.

Transformer en QuickTime VR/1

Votre suite d'image devient une matrice dans laquelle on se déplace de manière interactive.

Données globales — Colonnes: 12_ — Lignes : 3__

Image d'acceuil — X départ: 6__ — Y départ: 1__

Nombre d'images par cellule: 1__

Boucler horizontalement — Transformer en VR — Annuler

Figure n°4: Informations VR/1

Cliquez sur "Go !" en maintenant la touche "Alternate" appuyée : ceci valide la création de DE.MOV. Après un certain temps, le fichier QuickTime VR/1 se trouve sur le disque prêt à l'utilisation.

VISUALISER DE.MOV

Chargez, toujours sous M_PLAYER ou MP_STE, le fichier DE.MOV. En cliquant sur "Go !" une boîte spécifique aux VR apparaît : vous pouvez choisir les mouvements au clavier ou à la souris, décider d'aller dans le programme VR ou de visualiser en séquence les images comme pour une animation.

On peut accélérer par 4 les mouvements en utilisant soit Shift avec le clavier soit le bouton gauche avec la souris. Mais, si vous avez désactivé la synchro, le mouvement se fera en vitesse maximale sans tenir compte de l'accélérateur. Vous pouvez observer le dé sous toutes ses coutures (Ah ! c'est beau...).

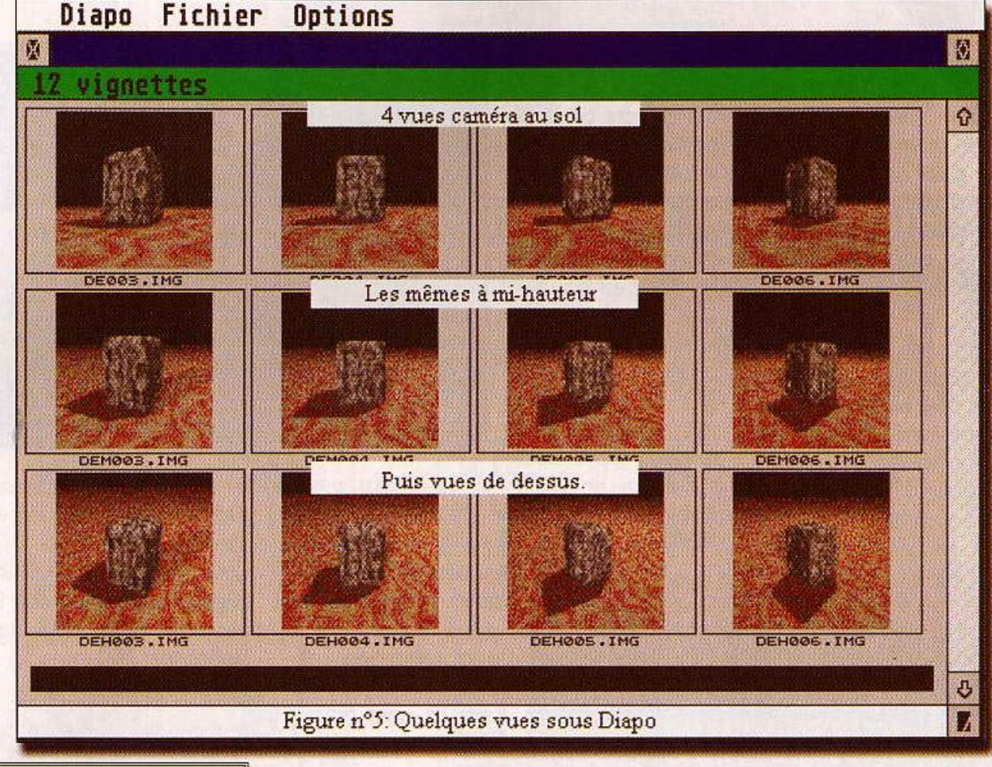


Figure n°5: Quelques vues sous Diapo

LE FUTUR

Le format VR/1 est bien pratique et permet déjà de visualiser un objet en mouvement : par exemple, on peut imaginer un personnage qui marche et qu'on observe de face, de dos, de profil etc. Ceci est également supporté par M_Player/MP_STE en lecture ainsi qu'en création. Il suffit de mettre plus d'une image par cellule.

Mais, est apparu une extension plus complète pour ce qui est des images fixes : le VR/2. Dans ce format, vous vous trouvez au centre d'un lieu dans lequel votre oeil se déplace avec un effet CONTINU de déformation de l'espace dû à la perspective.

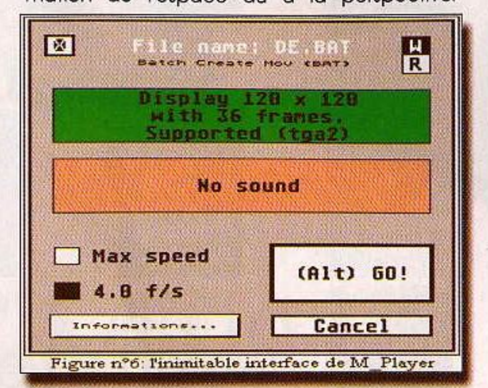


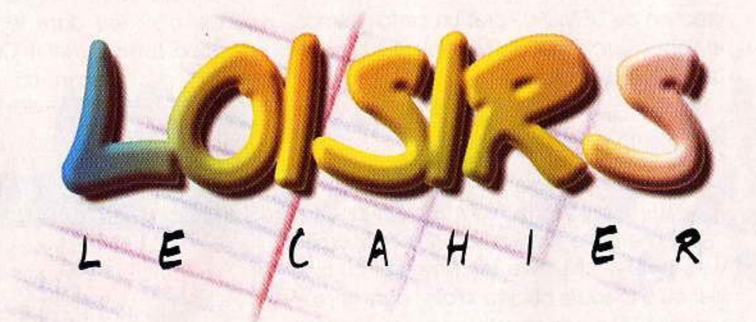
Figure n°6: l'inimitable interface de M_Player

Imaginez-vous face à deux longues barres verticales. En regardant vers le haut, elles semblent se rejoindre en leur sommet et s'écarter au niveau de leur base. En regardant en face, elles paraissent parallèles. En regardant en bas, les deux pieds se rejoignent et les sommets semblent s'écarter. Ce format est supporté en partie en lecture par M_Player (l'effet de perspective ne corrige pas tous les alignements mais donne déjà un effet de plongée). Par contre, il ne peut pas encore être créé sur Atari.

Si vous désirez recevoir les 36 images TGA pour vous exercer, faites m'en la demande (contre un timbre à 4F50 et une disquette), il en va de même pour une copie libre d'EASY_BAT et M_PLAYER.

Guillaume TELLO
240 rue Estienvrin
49260 Montreuil-Bellay
gtello@wanadoo.fr





WORMS JAGUAR

WORMS JAGUAR est enfin sorti ! Test dans le prochain numéro.

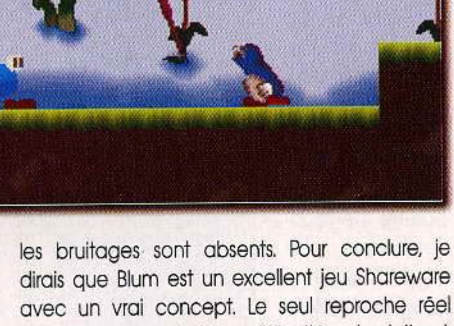
GdM



Voici déjà quelque temps que Roland Tomczak nous a fourni son petit dernier, Blum. Aujourd'hui, il trouve enfin place dans ces colonnes et pour notre plus grand plaisir. Blum est un grand jeu shareware, Français, pour Falcon. Le fait étant plutôt rare, ST Mag a décidé de s'attarder un peu sur Blum.

Le principe de Blum est ultra-simple et connu. C'est un jeu de plates-formes dans lequel vous incarnez un petit personnage, une sorte de boule avec des yeux. Le but reste inchangé, il faut aller d'un point A à un point B en évitant tous les obstacles du parcours. En fait, l'originalité de Blum c'est que votre personnage est pacifiste et ne peut donc pas faire de mal.

Le seul moyen de se débarrasser des monstres qui vous barrent le passage est donc de sauter par-dessus et de passer votre chemin. Mouais, dirons les KEAF (Kill'em all fanatics) ça tire pas c'est pas bien. C'est vrai, on ne tire pas dans Blum. Cependant, pour les "bosses" de fin (il y en a quatre en tout), vous vous autoriserez un grand accès de colère en sautant à pied joins sur le méchant pour le détruire. Bref, Blum est plutôt cool, mais il n'aime pas les "bosses" ; normal, me direz vous pour une boule.



Les graphismes sont plutôt réussis et je vous laisse en juger directement par les captures d'écrans. La musique est très sympa, par contre les bruitages sont absents. Pour conclure, je dirais que Blum est un excellent jeu Shareware avec un vrai concept. Le seul reproche réel viendra, pour moi, de sa difficulté qui est (trop) grande. Pour vous procurer Blum, regardez sur la disquette Falcon du numéro 122 de ST Magazine.

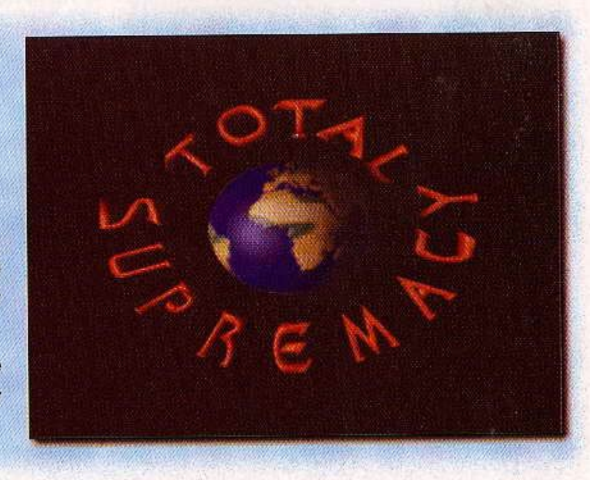


Alain COADEC

Total Supremacy

Voici une capture d'écran de la présentation de Total Supremacy, un jeu de stratégie temps réel qui se veut être le résultat d'un croisement entre Command & Conquer et Warcraft 2, vous imaginez donc notre impatience de le voir tourner enfin...

Petite précision, Olivier Charvet (un des auteurs de Total Supremacy) ne fait pas partie de la rédaction de Stratos, comme Godefroy l'avait mentionné dans un précédent numéro, même s'il a déjà collaboré à ce magazine.

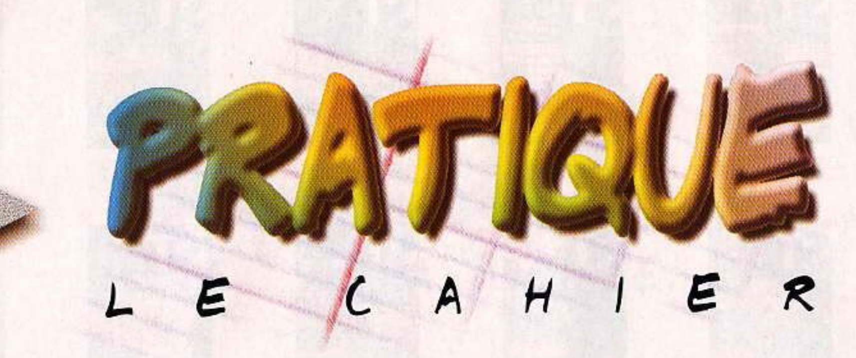




anciens numéros : commandez-les !



ces magazines sont achetables directement dans nos deux magasins dans la limite des stocks disponibles



LE SAVIEZ-VOUS ?

Lorsque vous lancez un programme et que votre ATARI vous sort un joyeux "erreur TOS #35", cela veut dire qu'il ne trouve pas les données indiquées dans la FAT ("sommaire" du disque dur ou de la disquette en quelques sortes). Il faut alors utiliser un utilitaire de disque dur comme SEMPRINI pour essayer de récupérer les fichiers en bon état. De plus il faut bien souvent songer à changer de disque dur car lorsqu'une fat est defectueuse cela veut souvent dire qu'il y a des mauvais secteurs à l'intérieur et que le disque est "mort".

Cela prouve combien, il faut faire des backups régulièrement.

GdM



plus loin avec votre ATARI (5)

SCANNERS, DIGITALISEURS et APPAREILS PHOTO

Un ordinateur c'est bien, mais c'est encore mieux quand on peut y mettre des sons, des images et de la vidéo venant de l'extérieur. Ce mois-ci, nous allons nous intéresser aux images, et tout particulièrement à tout ce qui permet de les faire entrer dans l'ordinateur.

INTRODUCTION

Saisir des images sur un Atari ne date pas d'aujourd'hui. Déjà en 1987, on trouvait des scanners à main, à plat et plusieurs digitaliseurs vidéo. On notera le scanner à main "Golden Image", un grand classique qui se branchait sur le port cartouche, le scanner à plat "Spat" qui intégrait une imprimante thermique et pouvait donc tout aussi bien servir de photocopieur et Human Technologies distribuait des adaptateurs pour les scanners Canon (noir et blanc 300 DPI) ainsi que "ZZ Lazy Paint" pour la retouche d'image monochrome. Enfin, on trouvait le digitaliseur vidéo "Realtiser" aux capacités incroyables : une image monochrome en une 1/2 seconde et en couleur en 6 secondes (elles étaient incroyablement élevées pour l'époque et sont incroyablement nulles de nos jours). Ce temps est bien lointain, et il est possible que j'aie de mémoire écorché quelques marques.

(N.D.L.R. : on peut citer aussi les têtes de digitalisation à fixer sur une imprimante et commercialisées par CLAVIUS : prix très bas et résultat en corrélation avec le prix).

Les choses ont évolué et il est dorénavant possible de tout faire sur un Atari avec une qualité excellente. Scanners couleurs de 600 DPI de résolution optique en 24 ou 30 bits. Acquisition vidéo PAL temps réel (720 x 576 true color en 1/25e de seconde). Appareils photo numériques Casio ou Sony.

LES SCANNERS

On trouve de tout et n'importe quoi sur le marché du scanner. Savez-vous qu'un scanner Epson ET-6000 300 DPI 24 bits fournit une image de bien meilleure qualité qu'un scanner "PlusMax" (marque bidon, les constructeurs de scanners à 800 F se reconnaîtront) 3600 DPI 30 bits? Comme quoi les chiffres ne font pas tout.

Actuellement, tous les scanners sont à-plats. C'est une garantie de qualité et de précision quant au résultat. On place le document sur la vitre et c'est tout. Pour numériser le document, le scanner dispose d'une rangée de photodiodes (ou un capteur CCD linéaire) qui se déplacent sous le document pour en balayer toute la surface. Le capteur doit être aussi long que la plus petite des dimensions du document : 21 cm pour un scanner A4 et 30 cm pour un scanner A3, c'est pour cela que les modèles A3 sont plus chers. Le nombre de capteurs (photodiodes ou charges CCD) dépend de la largeur du document et de la résolution optique.

N=L x R / 2.54

N : nombre de capteurs.
L : longueur du capteur en cm.
R : résolution optique.

A4, 300 DPI: 2500 capteurs
A4, 600 DPI: 5000 capteurs
A3, 600 DPI: 3500 capteurs
A3, 300 DPI: 7000 capteurs

Il n'y a qu'un capteur par pixel, le scanner est donc monochrome. Pour lire la couleur, il serait possible de placer un capteur couleur, mais 3 fois plus de capteurs, cela ferait vraiment trop cher. Pour faire un scanner couleur à un prix raisonnable, on place trois sources de lumière pour éclairer le document, une rouge, une verte et une bleue. On lit alors 3 fois chaque point, une fois avec chaque couleur, et on obtient un document en couleur.

Le multiplexage des couleurs peut se faire de deux façons : soit le scanner passe 3 fois successivement sur le document, on parle alors de scanner 3 passes, soit le scanner passe une seule fois en changeant 3 fois de couleur à chaque ligne, on parle alors de scanner une passe. Quand on fonctionne en une passe, le changement de couleur est très rapide et la persistance rétinienne donne l'impression d'un éclairage blanc. Les bons scanners permettent de choisir le mode simple ou triple passe selon les impératifs que l'on a, le résultat n'étant pas le même.

Un "scan" une passe est plus rapide. Pas forcément 3 fois plus rapide car le débit d'information peut être limité, mais néanmoins nettement plus rapide qu'un "scan" 3 passes. Souvent, un "scan" 1 passe s'effectue en environ 20 secondes, et un "3 passes" en environ 40 secondes. Le "scan" "une passe" est donc recommandée pour aller vite.

En revanche, si c'est la qualité maximale de votre scanner que vous recherchez, choisissez le mode "3 passes". La vitesse de défilement du scanner étant constante, si en mode 1 passe vous capturez le vert à un certain point, le bleu sera capturé 1/3 de pixel plus bas et le rouge encore 1/3 de pixel plus bas. Il en résulte un "flou chromatique" de 2/3 de pixels : en 600 DPI, la résolution chromatique tombe alors à 200 DPI, ce qui est un peu limite. Par ailleurs, chaque pixel ayant un temps d'exposition 3 fois moins long à la lumière, il s'ensuit un contraste moindre et un niveau de bruit plus élevé : ne cherchez pas à



profiter des 30 bits de résolution de votre scanner en une seule passe.

Le signal sortant du capteur passe ensuite par un convertisseur analogique-numérique (ADC), depuis quelques années les constructeurs de composant proposent des ADC 10 bits au prix des 8 bits. Il n'y a qu'un seul convertisseur pour les trois couleurs puisqu'il n'y a qu'un seul capteur, en multipliant 8 ou 10 par 3 couleurs on arrive aux 24 ou 30 bits proposés par les fabricants de scanners.

Les données sont alors stockées temporairement dans une petite mémoire-tampon avant d'être envoyées à l'ordinateur par le port parallèle ou le port SCSI (il existe aussi des modèles exotiques ayant de la connectique Ethernet).

Le plus gros problème avec les scanners actuels est réellement la désinformation sur la qualité des produits bas de gamme. On trouve maintenant des scanners 3 600 DPI 30 bits pour moins de 800 F.

Dans ce cas, pourquoi un scanner Epson GT coûte-t-il 2 500 F pour une résolution de 300 ou 600 DPI est seulement 24 bits ? Tout d'abord sachez que les 30 bits ne sont utiles que si le bruit de fond du signal échantillonné est inférieur à 60 dB (1 bit de résolution égale 6 dB), or la qualité du capteur d'image et de l'amplificateur est inférieure à cela, équivalente à peine à 24 bits réels.

La résolution de 3 600 DPI est aussi une grosse esbroufe : il ne s'agit pas d'une résolution réelle (celle du capteur, aussi appelée résolution optique) mais d'une résolution logicielle, donc obtenue par interpolation. Prenez un "scan" effectué par un Epson 300 DPI, effectuez un "zoom qualité" 1 200% avec votre programme de retouche, et voilà : vous avez un scan 3 600 DPI. En multipliant par 12 la résolution, vous obtenez pour chaque pixel optique, 144 pixels interpolés dont un seul correspond réellement à l'image et les 143 restants ne sont que du flou !

En conclusion, scanner dans une résolution interpolée, c'est consommer beaucoup plus de mémoire pour un résultat identique : on peut dire qu'il s'agit d'une arnaque.

Enfin, pour en finir avec les défauts des scanners bas de gamme. Les capteurs d'images sont souvent bien moins étalonnés, il s'ensuit des traînées verticales plus ou moins foncées sur le scan. Si la source de lumière est de mauvaise qualité, vous aurez des ondulations de luminosité.

Enfin, généralement l'optique est approximative et la vitre dénuée de qualités optiques et antireflet, vous avez donc toutes les chances d'avoir un scan flou.

LE PILOTE

Jusqu'à une époque récente, il était nécessaire de disposer d'un driver de scanner spécifique au modèle dont on dispose. C'est ainsi que l'on trouve sur Atari des pilotes Epson, Agfa et Canon. Mais il y a quelques années, Microsoft dans un grand élan altruiste a proposé de normaliser les protocoles de communication entre l'ordinateur et le scanner, il s'agit du format Twain. En principe, on prend qu'importe quel scanner Twain, on le branche et on scanne (Plug And Play !). En fait sur Atari, ça ne marche pas, et il faut toujours un driver pour chaque modèle de scanner. A croire qu'il y a une protection anti-non-windows dans le format Twain !

Sur un Atari, il existe plusieurs façons d'utiliser un scanner. La plus ancienne solution consiste à passer par "DA'S Repro" (programme de retouche d'image), le programme est fiable, mais d'une ergonomie dépassée, il supporte les scanners Epson, Agfa et Canon (généralement d'anciens modèles dont la disponibilité devient aléatoire).

Le programme "Look" est plus récent, 100% Gem et très ergonomique, il ne supporte que les scanners Epson, et même si leurs modèles récents restent compatibles, ils sont assez chers et l'on ne peut pas profiter avec Look de certaines nouvelles fonctions.

Sinon, il existe une norme Allemande de scanners sur Atari, il s'agit de la norme GDPS. On trouve de nombreux programmes supportant le GDPS : Calamus, Pixart, DA's Picture... Le développement de nouveaux drivers est perpétué grâce à HOMA SYSTEM et on se retrouve aujourd'hui avec des modèles Epson, Agfa, Canon, Umax, Microtech et Mustek.

Parmi les développements plus récents, on peut noter des RIM pour le système M&E. Ici vous ne trouverez pas de drivers Epson, Agfa ou Canon, mais des drivers pour des drivers d'entrée de gamme à moins de 1 000 F. C'est réellement un excellent choix de passer par cette méthode si vos besoins sont limités (un scanner à 2 500 F ou plus ne se justifie pas pour n'effectuer que quelques scans par mois). Vous pouvez utiliser des drivers RIM au moyen des logiciels D2M, BNR View et Diapo, mais le mieux est de les utiliser avec Digital Lab qui vous permettra d'effectuer immédiatement des retouches sur le document.

Enfin notons aussi l'existence du logiciel Sandrine dédié aux modèles Mustek.

Quant aux scanners haut de gamme pour photograveur, il existe un pilote pour l'Agfa Horizon. Le pilote coûte 10 000 F, ce qui à côté du prix du scanner est une véritable broutille (300 000 F).

Il faut dire que nous sommes alors dans un autre univers où l'on peut retoucher l'image avant la digitalisation par traçage des points flou, netteté, couleur... sur la prévisualisation. Le résultat est bien sûr sans aucun équivalant avec les scanner grands publics, mais à ce prix il vaut mieux on ?

LES DIAPOS

Vous pouvez aussi scanner des documents transparents, tels que des diapos par exemple. Il vous faut alors un "dos" spécial. Le dos est la partie du scanner que l'on rabat sur la vitre pour maintenir le document durant le scan. Pour un document transparent, on installe un dos contenant les sources de lumière rouge, vertes et bleues. Les sources d'origine sont alors désactivées et le document est éclairé par transparence.

Cette technique montre très vite ses limites, une diapo classique est très petite : 36 mm par 24 mm, en 600 DPI, cela correspond à 850 par 566 points. En fait, dans ces conditions, le flou chromatique devient très visible, et l'image est presque inexploitable. Vous devez de plus démonter le cadre de la diapo pour poser le film à même la vitre, sinon l'image sera floue. Vous détruisez pratiquement le cadre à coup sûr, et en plus la diapo risque fort d'être rayée dans la manipulation.

Pour éviter cela, utilisez un scanner de diapos, on en trouve chez Nikon à partir de 5 000 F. C'est assez cher mais, non seulement, ils acceptent les diapos 24x36, mais vous pouvez aussi y introduire des bandes de négatifs, le résultat étant meilleur qu'après un tirage papier. La résolution maximum est de l'ordre de 4 000 par 2 500 pixels, ce qui correspond à une haute qualité. Pour ceux dont le budget est plus réduit, il existe un imageur Fuji permettant le transfert direct de diapos en vidéo, mais la résolution d'une image vidéo est très inférieure : 720 par 576 en PAL (et comme le PAL est un format YUV 4:2:2, on a une résolution couleur deux fois moindre), par conséquent, autant utiliser un dos transparent sur un scanner à plat.

A SUIVRE

Nous voici déjà arrivés arrivés au bout de cette première partie. Nous reprendrons le mois prochain l'étude des autres capteurs d'image du marché : appareils photos numériques et cartes d'acquisition vidéo.

Pascal BARLIER



REVUE DE PRESSE

Voici un mois plutôt bien rempli en "réception" de magazines. Désirant faire un numéro d'été le plus rempli possible, nous avons volontairement limité la place accordée aux grands articles, dont cette revue de presse.

Je vais donc tenter de faire un survol assez rapide de chaque publication.

Ah, il paraît que les six derniers numéros de ST COMPUTER/ATARI INSIDE sont partis il y a quelques jours de chez FALKE. Nous devrions avoir un joli panier de "ST COMPUTER" pour la rentrée.

ATARI COMPUTING

N°9 Mai 1998



Après près de quatre mois d'absence, ATARI COMPUTING nous revient en pleine forme. La raison du retard invoquée est le manque de nouveautés. Enfin A.C. est de retour pour notre plus grand plaisir.

La grande annonce de ce numéro 9, c'est la tenue de l'ACC SHOWTIME'98 le 14 Novembre 1998 au Bingley Hall à Stafford.

On dénombre déjà 14 exposants ou attractions. Cette fois, c'est ATARI COMPUTING qui s'y colle. Finalement, tous les salons européens sont organisés par des magazines ATARI maintenant.

Plus d'infos dans le numéro de Septembre.

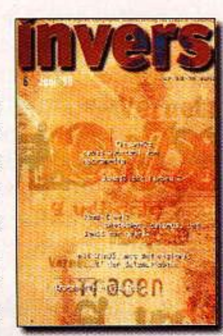
Parmi les très nombreux articles, on remarquera les tests d'un pavé de cent pages pour se connecter sur Internet avec un ATARI (USER'S GUIDE TO THE INTERNET FOR THE ATARI) ainsi que d'un logiciel intitulé GEMtrade et qui permet de faire de la traduction de l'anglais vers l'allemand et vice-versa. La partie française est en cours de réalisation par Didier BRIEL (voir cassette audio : Didier et les Ombres). GEMtrade sera donc trilingues au final.

On trouve aussi le test de DIGITAL HOME STUDIO et de MIDPLAY ainsi que de STING 1.15, NED PLAYER 3, CD REDORDER et qu'un ancien séquenceur : TRACKMAN.

Un numéro aussi dense que les précédents, même si je n'ai guère le temps de m'y attarder faute de place.

INVERS

N°6 Juin 98



Comme prévu le logo INVERS évolue à partir de la base du mois dernier. Il faut dire qu'il peut se texturer assez aisément ce qui n'était pas le cas du précédent.

En ce qui nous concerne (l'ATARI), nous trouverons un article sur l'import/export et travail du format TIFF dans CALAMUS ainsi qu'un autre sur BRIDGE 3.

Le premier article traite de la façon de faire des masques et des "halos" directement dans CALAMUS ou dans PHOTOSHOP puis par import dans notre logiciel fétiche. Dans ce dernier cas, TIFFI se révélera indispensable de par sa gestion du canal alpha.

Ceci dit, toutes les opérations citées en exemple dans l'article peuvent se faire directement dans CALAMUS SL avec le module FILTRE. Mais pour les "photoshopeurs"...

L'autre article nous dévoile toutes les subtilités de BRIDGE 3.

Les plus perspicaces auront trouvé de visu les "7" différences entre les menus d'icônes de la version 2 et de la version 3.

Les menus "bitmap" et "vectoriel" se resserrent un peu pour céder la place à un menu de "liste" de configuration.

L'export POSTSCRIPT s'étoffe pas mal et comprend la gestion des masques. On peut enfin définir la résolution de conversion de ceux-ci au moment du passage en bitmap pour l'export. Il est également possible d'exporter un fichier au format PS niveau 2.

On trouve encore pas mal de petites choses qui feront l'objet d'un test en rubrique PAO ultérieurement. L'essentiel n'étant pas ailleurs mais dans ces lignes, l'utilisateur trouvera déjà de quoi se faire une idée avec cette chronique d'INVERS.

JAGNET

N°2



JAGNET est sans aucun doute le fanzine pour JAGUAR le plus luxueux. Une maquette de qualité tout en quadri. Que demande le peuple ?

Un peu plus de contenu peut être ?

Nous sommes sur JAGUAR les enfants, pas sur PSX et l'actualité n'est pas des plus prolifiques, aussi JAGNET fait de son mieux pour vos donner des infos inédites.

C'est ainsi qu'on apprend que deux JAG'MODEM ont été vendus aux enchères dans un magasin des Etats Unis (E-BAY) au prix de 773 $

Vu qu'on apprend également que TELEGAMES passe à WORMS à 699 F j'espère que ce n'est pas pour ce jeu, que le client a acheté les deux modems, sinon cela va faire une config' très chère.

Autre nouvelle, ICD va sortir trois jeux pour JAGUAR et LYNX. JAGNET suppute qu'il s'agit de BATTLESPHERE, SKYHAMMER (JAGUAR) et PONG (LYNX).

Ces supputations semblent tout à fait légitimes. L'avenir nous dira si JAGNET est dans le vrai.

Part contre côté avenir, c'est moins joli chez TELEGAMES qui arrête l'arrêt de la production de jeux JAGUAR et LYNX.

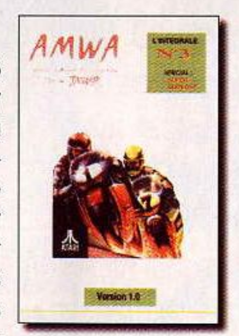
Quant à moi, j'arrête là, car vous n'aurez bientôt plus de raisons d'acheter JAGNET si je vous dévoile tout.

Sachez tout de même que vous trouverez dans ce numéro un dossier très intéressant sur la PROJECT X (si cela se concrêtise, ca va décoiffer !) ainsi qu'une interview de Wes POWELL qui à créé plusieurs sites Internet dédiés à la JAG.

Ah, si tout de même, les infos du précédent JAGNET annonçant l'arrêt d'AGE OF DARKNESS proviennent directement du site des auteurs et celle sur l'arrêt de NATIVE d'un mail, là aussi, des auteurs (DURANIK). Cela lève les derniers doutes quant au sérieux des infos du mois dernier. Celles-ci semblent bien véridiques même si elles ne sont pas des plus gaies.

AMWA

N°3



Le numéro 3 d'AMWA est consacré à BURNOUT. Je rappelle le principe de l'intégrale qui est de faire le test et de donner tous les tips et descriptifs d'un jeu JAGUAR à chaque occasion.

C'est très bien fait et AMWA ne marche pas sur les "plates bandes" de qui que ce soit vu qu'ils sont les seuls à faire cela.

Un bon coup de chapeau et ce d'autant plus que c'est vraiment fouillé.

Par ailleurs, dans un courrier indépendant de ce numéro, on apprend que le numéro dédié à WORLD TOUR RACING ne verra pas le jour pour cause de lenteur de jeu visiblement insupportable aux yeux des testeurs.

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@wanadoo.fr

ATARI INSIDE/ST COMPUTER
FALKE VERLAG
A.GOUKASSIAN
Rührsbrook
1024226 HEIKENDORF,
ALLEMAGNE
abonnement : 98 DM (mensuel)

ATARI ST NIEUWS
ACN Postbus 5011
2000 CA HARLEM
HOLLANDE
abonnement : 39.50 FB (bimestriel)

ST ECHOS
St&Co
8, rue Froidevaux
75014 PARIS
abonnement : 120,00 F (bimestriel)

REVIVAL
Cyril DENIS
42bis, rue Conte Grandchamp / 42100 ST ETIENNE
abonnement : ?

INVERS
INVERSMEDIA VERLAG GbR.
h.H. Ulf DUNKEL
Postfach 11 27
D-49618 LONINGEN
ALLEMAGNE
abonnement : 100,00 DM/an (11 numéros)

ATARI DREAMMACHINE
Gilbert KOCH,
Alte Poststr.9
88662 UBERLINGEN
ALLEMAGNE
Postcardware

FALK'MAG
Bertrand JOUIN,
Golio Jr, La Jardière
35250 MOUAZE
Freeware

SIENERA ONLINE INTERAKTIV
Sienera Multimedia Mailbox
Uwe SIEBERS
Bockhoretser Dorfstr. 39a
28876 OYTEN
ALLEMAGNE
79 Dm le numéro

JAGUAR & LYNX CONNEXION
46, rue de versailles
82300 CAUSSADE
tél + fax (16) 63 26 03 32
tarif : 150 F/an : 6 numéros

FALCON SEULEMENT
Pascal CORNOT
9, rue Des Ribottées
21000 DIJON

TOXIC MAG
Stéphane PEREZ
328, les Hautes du Louvaron
38560 JARRIE
gratuit contre envellope timbrée + 1 disquette – 3n°/an

ATARI COMPUTING
73, BENTINCK DRIVE, TROON
AYSHIRE, KA10 6HZ
ECOSSE
11.5 £/6 mois – 17.5 £/6 mois
23 £/an – 35 £/an + disk
(bimestriel)

MIDI COMEDIE
JEAN PAUL DIERICK
rue Georges POTIÉ, 87
59120 LOOS
adhésion : 70 F/an (3n°)

GEM 2000
M 2000
Ecole A. CAMUS
Rue de la Convention
59650 VILLENEUVE D'ASQ
adhésion : ?

REVOLUTION
DELTA LABS MEDIA
Osterfeldstr. 16
42103 Wuppertal / ALLEMAGNE
tarif 110 Dm / an (6 n°)

ATARI MAGASINET
Box 11416
404 29 GOTEBORG
SUEDE

JAGNET
Benoît BLASZCZYK
10, rue du Poitou
68260 KINGERSHEIM

ST
Bakkersteeg 9a
2311 RH Leiden
NEDERLAND
abonnement : 40 fl
mensuel




Seul dans le désert ?
Perdu dans les profondeurs de la nuit ?
Il existe encore un espace de liberté
au milieu des affres compatibles !
3615 STMAG
des tonnes de programmes à télécharger,
des voix pour répondre à vos questions
des ataristes passionnés
NOUVEAU !!!
POUR RÉSOUDRE TOUS VOS PROBLÈMES AVEC LA CONNEXION INTERNET, TAPEZ SL INTERNET PUIS ENVOI, PASCAL NOWAK, SPÉCIALISTE DU RÉSEAU, RÉPONDRA À TOUTES VOS QUESTIONS
le paradis de l'Atari, c'est ici !
1,29 F/mn

BIENVENUE AU CLUB !

Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

Pour 150,00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquérir des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous pourrez commander chacun de ces produits à prix réduit chez l'éditeur. Celui-ci sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon les dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique *INF.

Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquérir le matériel nécessaire à la réalisation du magazine dans des conditions confortables, grâce à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adresse suivante : LA TERRE DU MILIEU, BP 11, 74310 LES HOUCHES

Je soussigné..
résidant à ....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de
LA TERRE DU MILIEU.
fait à ....
le ....

1 SNIPPIT SOUND ARPEGIATOR SOUNDCHIP SYNTH — ~~534 F~~ **490 F**

2 logiciel WENSUITE 2 intégré INTERNET — ~~290 F~~ **250 F**

3 traitement de texte CALLIGRAPHER 1 pour ST — ~~90 F~~ **50 F**

4 logiciel audionumérique 4 pistes audio pour FALCON 4 TFX — ~~490 F~~ **150 F**

promotions valables du 30/06/98 au 30/08/98 dans la limite des stocks disponibles

1, 3, 4 : disponible chez **LA TERRE DU MILIEU** 43, rue Amelot 75011 PARIS tél 01 40 21 13 69 (port 45F)

2 : disponible chez **OXO SYSTEM** 3/5, rue des Varennes 89160 LEZINNES tél 03 86 75 60 30 (port 45F)



S.A.R.L. au capital de 50 000,00 F, n° RCS Bonneville B400647939, n° SIRET 400 647 939 00026, code APE 722Z
216, rue de l'Essert, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / téléphone : (+33) 04 50 54 59 41, télécopie : (+33) 04 50 54 49 94

PETITES ANNONCES

■ Vends Stacy 4 Mega RAM 250 Mega Disque : 3000 FF TEl : 03 20 04 69 81

■ Ach. Listing contenu disquette ST MAG N°76 à 117 Tel : 04 75 88 95 15

■ Achete Spdisk et logiciel Cubase Audio, Voxx, Studio (8P). Tel : 02 35 76 91 58

■ Vends 1040 STE 4Mo + Ddur 340 Mo + Cd ROM X8 tout en SCSI + écran 1435 + carte audio ST Replay 16 + lecteur 3.5 externe + nombreux logiciels (Calligrapher gold + redacteur 4 plus + imagecopy 4 + jeux originaux + DAO etc...). Le tout pour 3500 FF Tel : 01 39 81 30 89

■ Ech. nbreux logiciels Freeware et originaux Atari ST. Tel : 02 51 13 40 82 après 20h.

■ Vds 1040 STF + Mon. CGA + lect. externe + SM124 + souris + disq. varie. Tel : 04 66 22 38 70

■ Ach. Vieux logs de music, SCIJJ Graphic Display, Gilles 04 93 52 36 53

■ Vds 10 jeux Lynx BEG 350 F ou 50 F l'unité. Tel : 03 86 40 51 95

■ Cherche ZIP SCSI externe – Max 700 F – sur région 51 54 55 57 – Tel : 03 29 86 31 37

■ Jagnet le Fanzine Jaguar est dispo. Tel : 03 89 50 15 85 (Benoit)

■ Vds Atari 1040 STE + imprim + Scan + 212 log ou séparé. 04 73 93 60 11

■ Vds 520 STF + moniteur couleur 1425 nbx log. 1500 FF Tel : 01 30 47 16 18 après 20h.

■ Vds TT30 8Mo DD540 Mo + Epson LX800 + 1tonne access. Tel : 03 82 85 99 52

■ Rech disk dur pas cher et corresp pour logiciel. Tel : 02 51 98 62 74

■ Achete disque SCSI/DMA 50 Mo et + externe pour STE. Tel : 04 78 31 75 07

■ Cherche cable péritel pour STF. Tel : 01 64 80 72 96

■ Cherche pièces pour Mega STE petit prix. Tel : 06 86 11 80 68

■ Ach. Carte Chili avec logiciel vs VME complete Remy, 04 93 36 11 51, 19h.

■ Vds Apex Media 250 F, DHS 200 F, Digital Tracker 100 F, Script 5 200 F. Tel : 04 90 88 17 81

Passez vos petites annonces dans ST MAG
► tarif : GRATUIT !!! (quatre lignes maxi)
texte à renvoyer à :
La Terre du Milieu – BP 11 – 74310 LES HOUCHES
► date limite de dépot : le 6 de chaque mois



Recevez ST MAGAZINE et ses deux disquettes chez vous 11 fois par an tout en faisant une économie de 40 F

ABONNEMENT CLASSIQUE
11 Numeros

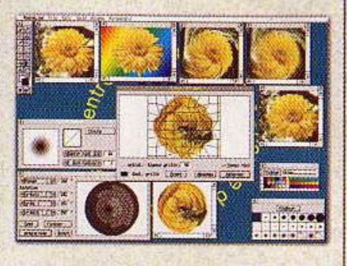




1 an : 389 F*
soiT une economie de 40 F*

1 an supplemenTaire
(1 an d'adhesion au Club ST offerT) : 389 F* en sus
soiT 190 F d'economie supplemenTaire

ABONNEMENT PAO
11 No + PHOTOLINE





PHOTOLINE + 1 an : 1027 F*
soiT une économie de 652 F*

1 an suppléme nTaire
(1 an d'adhésion au Club ST offerT) : 389 F* en sus
soiT 190 F d'économie supplémenTaire

ABONNEMENT LOISIRS ST
11 No + 1 JEU ST

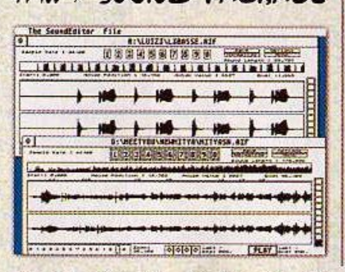


à choisir parmi
SUBSTATION, OBSESSION, STARDUST, SHEER AGONY CD ou disqueTTe



1 JEU + 1 an : 527 F*
soiT une économie enTre 71 F eT 92 F*
1 an supplémenTaire
(1 an d'adhésion au Club ST offerT) : 389 F* en sus
soiT 190 F d'économie supplémenTaire

ABONNEMENT MUSIQUE
11 No + SOUND PACKAGE





THE SOUND PACKAGE + 1 an : 739 F*
soiT une économie de 280 F*

1 an supplémenTaire
(1 an d'adhésion au Club ST offerT) : 389 F* en sus
soiT 190 F d'économie supplémenTaire

bulletin d'abonnement

je soussigné :
Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville ....
Pays ....
désire m'abonner à ST MAGAZINE

je désire recevoir les disquettes :
☐ST ☐ST avec Disque dur ☐FALCON ☐TT/HADES
Si vous désirez recevoir plusieurs disquettes, rajoutez 90 F par disquette supplémentaire

selon la formule suivante :
☐classique ☐musique ☐PAO
☐loisirs ST – jeu choisi : ....
☐loisirs Falcon – jeu choisi : ....

règlement par :
☐chèque ☐paiement en trois fois

ABONNEMENT LOISIRS FALCON
11 No + 1 JEU FALCON

à choisir parmi : impulse, llamazap, dino dudes, sTeel Talons, road rioT, sheer agony, ~~ecsTasy keypTh~~, ~~radical race~~, ~~operaTion skuum~~, pinball dream





1 JEU + 1 an : 527 F*
soiT une économie enTre 71 F eT 92 F*
1 an supplémenTaire
(1 an d'adhésion au Club ST offerT) : 389 F* en sus
soiT 190 F d'économie supplémenTaire

* les demandes d'abonnemenT sonT à envoyer avec le règlemenT (chèque ou mandaT) / Tarifs valables pour la France. / Union Européenne eT Suisse, rajouTer 55 F (lenT) ou 110 F (rapide).

bon à renvoyer à

La Terre du Milieu



tél (04) 50 54 59 41
fax (04) 50 54 49 94
216, rue de l'Essert – 74310 LES HOUCHES

les produits TERRE D

CONQUEST OF ELYSEUM

GRATUIT ! 2 autres wargames dans la boîte : CONQUEST & ALTERRA

partez à la conquête d'un nouveau monde

169F

CROWN OF CREATION 3D

290F

configuration requise :
FALCON ou 100% compatible, 4 Mo de mémoire & disque dur.
Jeu amélioré avec 14 Mo et/ou une carte accélératrice.

IMPULSE

169F

La Terre du Milieu

ENTREZ DANS UNE COURSE FOLLE CONTRE LA DÉMENCE

RUNNING

249F

La Terre du Milieu

DES JEUX
COMME LE FALCON
N EN AVAIT ENCORE
JAMAIS EU

DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR



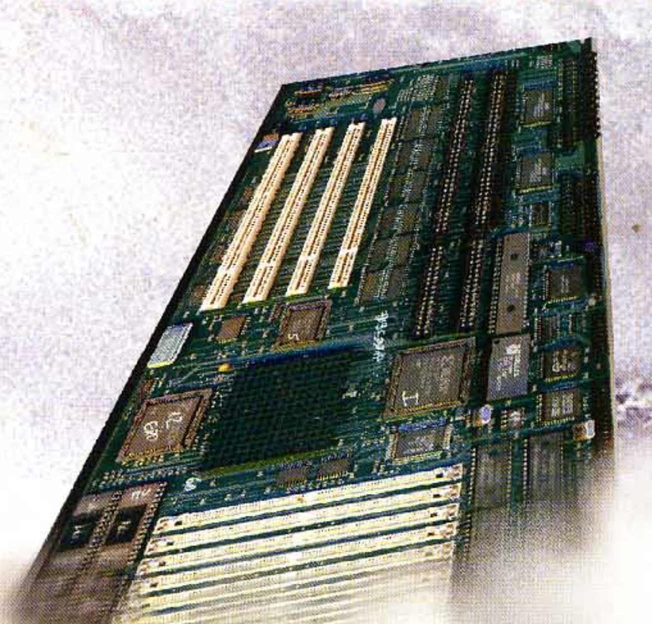
DU MILIEU c'est aussi
RAINBOW II
MULTIMEDIA
La Terre du Milieu
490F
Photo Line
1250F
la retouche photo comme
vous ne l'avez encore jamais vue !!!
l'infographe
490F
l'autre façon de
dessiner
La Terre du Milieu
DES LOGICIELS
GRAPHIQUES AUX
POSSIBILITES
INSCOUPSONNEES
SUR ATARI
DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR



J.O. de NAGANO :
l'HADES médaille d'or à l'épreuve de vitesse du MONT FUJI



NOUVEAU !
CUBASE compatible HADES
avec une vitesse de travail absolument incroyable



la puissance comme vous n'aviez encore jamais osé l'imaginer

l'HADES existe en deux versions : 68040 (13 840 F) et 68060 (17 440 F).

(carte mère + processeur, boîtier moyen tour, cablage sauf MIDI et SCSI ext., souris, clavier PC, disque dur IDE 2.1 Go, carte graphique + VDI, 16 Mo de ram, HD DRIVER, montage + test)

En option :
carte son STARTRACK 5990 F, carte DSP 56002 pour STARTRACK : 2290 F,
triple port cartouche compatible CUBASE : 650 F.

contact : LA TERRE DU MILIEU : 216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES (tél 04 50 54 59 41) ou 43, rue Amelot 75011 PARIS (tél 01 40 21 13 67)